精訊電腦

77年8月10日出版 每本100元

圖騰使用淺釋
音樂魔術師展風情
Lord British談創世紀的內在世界
黑色傑克學院招生
卡門聖地牙哥歐洲篇
劍王蓄勢出擊



BlackJack Academy
MICRO... SERIES

Video Game出擊

中華大仙・銀河軍團
超級魂斗羅・Gardious II

23

圖騰的好處你不能不知道

象徵對圖案處理能力的圖騰柱

將遊戲中的圖形轉至Paint-Brush上編輯

在圖案中加中文字體

相信你也有類似的經驗：對ＰＣ上的中文、繪圖、動畫或娛樂軟體等方面有著濃厚的興趣，可惜因軟體上的差異和限制常碰到許多困擾，非但無法解決，甚至求醫無門。在這個時候，由畫面擷取展示圖形以及數個圖形轉換程式所組成的軟體……「圖騰」，便是你不容錯過的良師……

- 程式常駐記憶體。
- 可將PAINT BRUSH和BASICE上的圖形互轉。
- 在PAINT BRUSH等繪圖軟體的圖形加上中文。
- 將MGA.CGA與中文之間的資料圖形互轉。
- 有四種印表尺寸供選擇，並可決定反相與否。
- 倚天中文化直接鍵入24X24中文字體的全螢幕編輯程式。

……更多的功能、更大的便利等待你的發掘！



P201 IBM PC/XT/AT及其相容電腦專用

精訊資訊有限公司
台北市10206重慶北路一段22號6樓
(02)511-4012/5713657
郵政劃撥：0797234-8精訊資訊帳戶

331-2210 331-2210 331-2210

軟體之家 331-2210 331-2210

331-2210 331-2210 331-2210

331-2210 **蘋果世界的先鋒** 331-2210

331-2210 331-2210 331-2210

331-2210 331-2210 軟體之家

331-2210 331-2210

331-2210

在IBM PC 機種的熱潮襲捲下，您是否曾自憐是電腦世界中的少數民族？
當面對性能優異的寶貝時，您是否曾慨歎軟體程式和圖書資料的貧乏？

軟體之家—IIGS/MAC專賣店

- 應用及娛樂軟體平價供應
- 原文電腦雜誌圖書諮詢代訂
- 各式電腦週邊免費使用

一切服務，所有優惠，只待您的加入

……軟體之家招收會員

＊入會詳請請附回郵函索

軟體之家

買的便利 用的滿意

洪唯要

軟體之家爲擴大營業，提供更完善的服務，遷移至台北市開封街一段105號，舊雨新知，歡迎惠顧。

!!精訊電腦夏季票選專案!!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈回響，並且給予本刊諸多批評與建議。「精訊電腦」爲求加强編輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刊讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刊編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認爲有所遺漏，意即你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在爲你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

(C)普通

本季在選票上增加了一些限制，評A的遊戲不得超過七個，評A和B的加起來不得超過十四個；也就是說，你可以選四個A和十個B，也可以評廿個C，都不會有任何限制。一旦違反了這個規定，這張選票將被視爲無效。

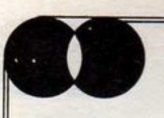
本季票選結果將刊登在九月的「精訊電腦」雜誌上，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在填寫評價等級時，請寫英文字母的代號，並把同等級者儘量寫在一起。塡妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒即可。謝謝！

1	漁歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡薩古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	船艦爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE
41	火鳳凰	FALCONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	[illegible]	[illegible]
45	大亨大	[illegible]
46	野戰英豪	G.I. JOE



No.	中文名稱	English Title
47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS
51	入侵者	HACKER
52	末日文件	HACKER II
53	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰飛狼	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	鐵腕明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL
71	頑皮熊	MICROWAVE
72	糊塗礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	砲彈飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊傅雷特勒	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	蠶寶寶	SEPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	龍牌	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛航	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空戰	SPACE STATION
107	電動玩具場	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女樸哈	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BULKLER
122	卡達敘寶劍	SWORD OF KADASH
123	幫辦	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES
133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子侍派員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO
150	星際航艦	STARFLIGHT
151	向上帝借時間	BORROWED TIME
152	世界高爾夫巡迴賽	WORLD TOUR GOLF
153	肉搏大賽	BOP'N WRESTLE
154	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS





155	世界摔角冠軍賽	CHAMPIONSHIP WRESTLING
156	征服兵團	LORDS OF CONQUEST
157	大魔域	THE NEVERENDING STROY
158	瘋狂彈珠	MARBLE MADNESS
159	歐洲戰場	THEATRE EUROPE
160	帝魔之怒	WRATH OF DENETHENOR
161	古屋驚魂	THE ROCKY HORROR SHOW
162	魔法門	MIGHT AND MAGIC
163	職業摔角	TAG TEAM WRESTLE
164	JET日本飛行風景磁片	JAPAN SCENERY DISK
165	海戰之狼	SUB BATTLE
166	幽靈戰士III	FANTASIE III
167	明星杯棒球賽	CHAMPIONSHIP BASEBALL
168	冰城傳奇 II	BARD'S TALE II
169	奇異王國	REALM OF IMPOSSIBILITY
170	銀河鐵衛	STARGLIDER
171	戰場之狼	COMMANDO
172	血型占星術	
173	星河戰士	MX-151
174	卡門聖地牙哥II	WHERE IS CARMAM (USA)
175	裝甲勁旅	MECH BRIGADE
176	屠龍戰紀	DRAGON ODYSSEY
177	高爾夫球名人賽	WORLD CLASS LEADER BOARD
178	職業保齡球大賽	10TH FRAME
179	明星杯美式足球賽	CHAMPIONSHIP FOOTBALL
180	A5計劃	PSI-5 TRADING COMPANY
181	飛行坦克	GUNSHIP
182	黑暗魔域	REALMS OF DARKNESS
183	太空密使	SPACE QUEST
184	戰爭上古代藝術海戰篇	ANCIENT ART OF WAR AT SEA
185	601中隊	ACE OF ACES
186	保皇騎士	DEFENDER OF CROWN
187	超級模擬飛行	ADVANCED FLIGHT SIMULATOR
188	天命勇士人物編修程式	DESNITY KNIGHT EDITOR
189	塔莫崙戰士	LEGACY OF ANCIENT
190	百戰飛狼II	INFILTRATOR II
191	星戰防衛計劃	S.D.I.
192	飛天戰神	THEXDER
193	午夜謀殺俱樂部	KILLED UNTIL DEAD
194	黑魔城	DARK CASTLE
195	魔法彈子檯/超級跑車	PINBALL WIZARD/TEST DRIVE
196	蒼鷹戰鬥機	Falcon
197	海上豪俠	Pirate
198	魔球/明星杯拳擊賽	Wizball/Star Rank Boxing
199	毀滅之王	Deathlord
200	機戰2400	2400 A.D.
201	海上雄風	HIGH SEAS
202	創世紀V	ULTIMA V
203	突破死亡線	THE HUNT FOR RED OCTOBER
204	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
205	橋牌大王	BRIDGE BARON
206	加州運動會	CALIFORNIA GAMES
207	大偵探	
208	鐵腕戰神	GAUNTLET
209	核能武士	RAD WARRIORS

精訊電腦夏季讀者票選單

	編號	評價		編號	評價
1.	____	____	11.	____	____
2.	____	____	12.	____	____
3.	____	____	13.	____	____
4.	____	____	14.	____	____
5.	____	____	15.	____	____
6.	____	____	16.	____	____
7.	____	____	17.	____	____
8.	____	____	18.	____	____
9.	____	____	19.	____	____
10.	____	____	20.	____	____

- 姓名 ______________
- 性別 ______________
- 住址 ______________
  ____
- 電話 ______________
- 年齡 ______________
- 職業 ______________
- 使用機型 ______________

註：讀者可於一至廿行中均填寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

77.08.4500

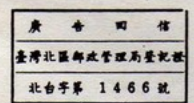
請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，深受電腦玩家的喜愛。現為加强對玩家的服務，只要你填妥下列表格中的資料並寄回，本公司將為你定期寄上最新產品目錄，謝謝！

姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型





（國內郵資已付）

姓名：
地址：
電話：

台北市10206
重慶北路一段22號六樓

精訊資訊有限公司 收



精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
中華民國77年8月10日23期出版
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

顧　　問／林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／李培民
主　　編／鄭洵錚
編　　輯／李美珍
美術編輯／蔡文姬　黃秋萍
特約作家／宋明義　高文麟　徐政棠
林元明　鄭明輝　西門孟　葉堂祺
發行業務課／劉昭毅　詹振文　陸純忠
廣告業務課／李永良
會 計 組／陳慧仙
發 行 所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印 刷 所／士達印刷有限公司
地　　址／台北市士林區前街15號
電　　話／8368631
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　　址／台北市南京西路262巷11號
電　　話／5620282・5628587
法律顧問／統領專利商標法律事務所
地　　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

零售價每本100元　訂閱一年十二期新台幣1000元
港澳地區一年訂費US$75元(含航空郵資)，US$50元(含水陸郵資)，掛號外加US$10元，滙票或支票付款皆可，請寄 精訊電腦雜誌社。

廣告索引：

◉版權所有　翻印必究◉

本刊著作權屬精訊電腦雜誌社。不准以任何方式、任何文字，作全部或局部之翻印、仿製或轉載，違者依法追究。



目錄

VIDEO GAME專欄

新遊戲推薦

SEGA

23
中華民國77年8月10日
〈第二卷・第十一期〉

編輯室手記

「……最近精訊雜誌所介紹的，似乎偏離了當初爲創辦介紹和破解Game的目的，反而以較多的『文章概念』來代替Game的發表，這樣會比較好嗎？……」

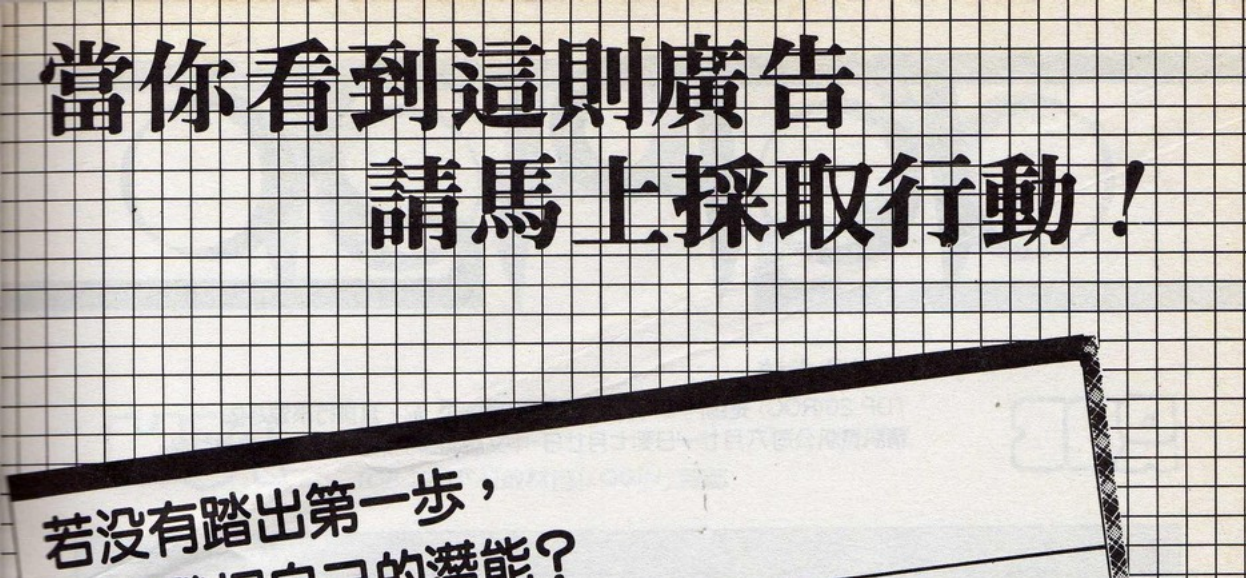
當接獲這位讀者的來信後，編輯部的同仁都對這位讀者的觀察入微而心有戚戚焉。長久以來，本刊便一直苦於「左手能玩Game，右手會寫攻略篇」的玩家難尋，而國內幾名個中高手在長期的寫作倦怠和個人事業生涯轉型階段的衝擊下，已逐漸減少作品的發表。所謂「江山代有人才出，各領風騷五百年」，本刊對於發掘新秀的努力從未停止，而這種需才若渴的殷切，將透過正式的廣告呼籲，希望有能者跨出第一步，以文字魅力豐富自己的興趣，與電腦同好分享歷險的酸甜苦辣！

Lord British這位RPG的祖師爺自高三以〝Akalabeth〞起家之後，旋及將其構思蘊釀多年的理想，附諸命名爲「創世紀」的系列鉅作上。本期特請高文麟先生譯寫專訪〝Computer Gaming World〞British暢談其創作中所欲表現的道德理念，跨越時空的人文風俗與善惡相對論等極具哲理性與生活化的遊戲設計觀。「人生種種落實於機械的程式設計上」或許是British作品既叫好又叫座的不二法門吧！

繼「圖騰」描圖系統之後，本期將引薦一套PC單色用的音樂創作軟體——音樂魔術師。雖然PC上的音效一向爲人詬病，但在大部分的軟體設計上仍少不了要搭配背景音樂以增強程式的完整性，「音樂魔術師」最大的特點在於可將編輯好的樂曲，以Com檔的模式直接與你自己的作品配合，對致力軟體設計的讀者是極具便利的工具程式。

此外，本期新開闢的〝Video Game專欄〞率先推出專評和遊戲介紹兩個單元，其中專評的部分將以五角星來顯示該遊戲多方面的評價，務求以客觀的觀察，爲讀者提供投幣時的抉擇。

李培民



若沒有踏出第一步，怎麼發掘自己的潛能？

在電玩世界裏，高文麟孜孜不息以「創世紀Ⅲ」引發ＲＰＧ的濫觴；徐政棠快手解答ＲＰＧ的功力；鄭明輝巨細靡遺繪製３－Ｄ迷圖的壯舉，向來是電腦玩家津津樂道的軼事。

事實上在欽慕他人之餘，你可曾捫心自問：我可以嗎？當然沒問題！只要你把握動作筆記，釐清繁複的原則，便能將自己玩ＲＰＧ的歷險過程完整地以獨特的文體（參考日誌、答問集或故事劇情等方式），與廣大的精訊之友分享。

精訊電腦邀請你加入
RPG的神幻天地

來稿請以稿紙橫寫，並儘可能加附相關圖照片，以利編排，稿費從優。

精訊電腦雜誌社
台北市10206重慶北路一段22號6樓
TEL：(02)571-3657　511-4012

TOP 20



七月龍虎榜

TOP 20(ROC) 是國內七月份娛樂軟體的暢銷狀 況，其排行來源乃依精訊資訊公司六月廿一日到七月廿日，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	ST	出版公司	種類
--	1	圖騰中文擷圖系統					*		KINGFORMATION	
--	2	荒漠游騎兵		*					ELECTRONIC ARTS	
1	3	創世紀v		*					ORIGIN SYSTEMS	
5	4	創世紀IV		*		*	*	*	ORIGIN SYSTEMS	
9	5	創世紀I		*		*	*	*	ORIGIN SYSTEMS	
8	6	超級模擬飛行		*		*	*		ELECTRONIC ARTS	
16	7	蒼鷹戰鬥機					*		SPECTRUM HOLOBYTE	
4	8	魔法門		*		*	*	*	NEW WORLD COMPUTINGC	
6	9	冰城傳奇	*	*		*	*	*	ELECTRONIC ARTS	
--	10	驅逐艦					*		EPYX	
7	11	星際航艦					*		ELECTRONIC ARTS	
17	12	二十一世紀公路戰		*		*	*	*	SSI	
--	13	極地之狐		*			*		ELECTRONIC ARTS	
14	14	上古代戰爭藝術海戰篇					*		BRODERBUND	
--	15	飛行坦克					*		MICROPROSE	
--	16	銀河鐵衛		*			*		FIREBIRD	
12	17	保皇騎士					*		MINDSCAPE	
--	18	全天候戰鬥機		*			*		subLOGIC	
19	19	漁歌麻將					*		KINGFORMATION	
20	20	血型占星術					*		KINGFORMATION	





排行來源：

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	MAC	C64	IBM	ST	出版公司
1	1	DUNGEON MASTER						*	FTL GAMES
4	2	ULTIMA V 創世紀V		*					ORIGIN SYSTEMS
6	3	STAR TREK:REBEL UNIVERSE						*	SIMON & SCHUSTER
2	4	TETRIS				*	*		SPECTRUM HOLOBYT
--	5	BARD'S TALE III 冰城傳奇III		*					ELECTRONIC ARTS
5	6	ADVANCED FLIGHT TRAINER		*		*	*		ELECTRONIC ARTS
9	7	FALCON 蒼鷹戰鬥機			*		*		SPECTRUM HOLOBYT
--	8	WASTELAND 荒漠游騎兵		*					ELECTRONIC ARTS
3	9	POLICE QUEST 金牌警探		GS			*	*	SIERRA ON-LINE
16	11	QUESTRON II 魔界神兵		*		*	*	*	SSI
18	12	WIZARDY IV 巫術IV		*					SIR-TECH
--	13	ARRGH	*						ARCADIA
10	14	SKATE OR DIE				*			ELECTRONIC ARTS
19	15	WHERE IN EUROPE IS CARMEN		*			*		BRODERBUND
8	16	WHERE IN THE USA IS CARMEN		*			*		BRODERBUND
--	17	ROADWAR	*			*			ARCADIA
11	18	FERRARI FORMULA ONE	*						ELECTRONIC ARTS
12	19	THEXDER 飛天戰神		GS			*		SIERRA ON-LINE
15	20	MIGHT & MAGIC 魔法門		*		*	*		NEW WORLD COMPUT

TOP 10

任天堂·日本

本榜取材自"Family Computer"雜誌1988年第十三、十四期。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	出版公司	種類
--	1	聖鬥士星矢II	BANDAI	
1	2	天使之翼	TECMO	
2	3	勇者鬥惡龍III	ENIX	
--	4	蕃茄國公主	HUDSON	
--	5	高爾夫球俱樂部	NAMCOT	
--	6	偵探俱樂部後篇	NINTENDO	
6	7	職業棒球聯盟'87	NAMCOT	
--	8	忍者阿修羅	UPL	
3	9	信長野望全國版	KOEI	
4	10	偵探俱樂部前篇	NINTENDO	

SEGA·日本

本榜取材自"Beep"1988年八月號。



←天才巴克朋

↓劍聖傳

上月名次	本月名次	遊戲名稱
--	1	劍聖傳
--	2	劍王
7	3	銀河守護神
--	4	所羅門之鍵
1	5	未來戰士
4	6	時空戰士3D
--	7	天才巴克朋
--	8	凶猛之鷹
10	9	神奇男孩

VIDEO GAME

太平洋上戰事多 中途島之役顯神威 一舉殲滅大和號

漂亮的一九四三

/羅傑

西元一九四三年，正當歐洲戰事吃緊之際，日本揮軍突襲太平洋上的美國海軍基地——中途島，美軍以寡敵衆，寫下了二次大戰史上著名的「最長的一日」。而「1943」便是模擬該戰役的浴血過程，玩者的最終目標是擊毀日本海軍大將山本五十六的座艦——大和號。

「1943」是一個純射擊型態的遊戲，在戰事進行中常有編隊飛行的紅飛機大批湧入，在全數擊毀之後會出現特殊物品和Pow，再連續射擊後Pow會依Shot-Gun、3 Way、Auto和Shell的次序重覆變化，於多次輪迴之後，Pow終會變成油箱。

本遊戲以十六艘戰艦或飛機區分爲十六個關卡，玩者必須由艦隊最外圍那一艘攻擊力最弱的利根號航空母艦開始交手，然後逐一增強己身的戰鬥力，以便迎戰難度遞增的戰事，最後直搗黃龍與山本五十六的大和號決一雌雄。







◐各關解說

以下將略述十六關之最強武器的操作法與攻擊提示：

(一)利根：進入遊戲後左邊玩者將搖桿往下扳，右邊玩者則按發射鈕即會有持續六十四秒小粒的SHOT GUN（以下之A代表發射，B代表閃電，搖桿方向用箭頭表示）。

(二)加賀：左玩者A，右玩者B。

(三)亞也虎：左玩者↗AB，右玩者↓B。此關爲雷射且沒有時間限制，所以可以儘吃Pow來放閃電，但切勿吃到武器，否則雷射會消失。

(四)扶桑：左玩者↙B，右玩者↑。

(五)赤城：左玩者A，右玩者↑。

(六)大飛龍：左玩者←，右玩者→B。在大飛龍將出現時會有一或兩架小飛機（視單雙打而定）從後飛出，等到它飛到距頂端四公分左右時趕緊放閃電，它就會變成星星停在中間，吃到武器的時間則變爲六十四秒。凡大飛龍把守的關卡，此招都可適用。



VIDOE GAME

(七)伊勢：左玩者↖，右玩者↘。

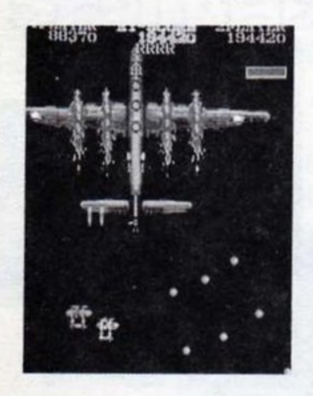
(八)飛龍：左玩者←AB，右玩者AB。



(九)亞也虎：左玩者↘AB，右玩者↘AB。同爲雷射，此時常會有中型敵機自背後偷襲，將飛機停在螢幕中央稍偏左或右，即中型敵機最早出現處的垂直線上，發射雷射它將會迅速爆炸。

(十)陸奥：左玩者↗B，右玩者↑AB。

(土)大飛龍：左玩者↖，右玩者→A。攻擊要訣同(6)。



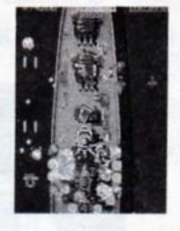
(土)山城：左玩者→AB，右玩者↗AB。

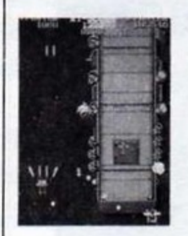
(土)蒼龍：左玩者↑，右玩者↓。

(古)亞也虎：左玩者↖AB，右玩者→AB，同九。

(主)長門：左玩者↘A，右玩者↙A。

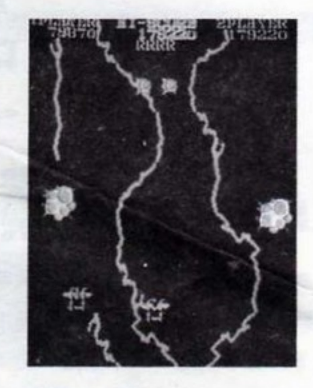








(大)大和：左玩者→A，右玩者↗A；此關有兩次加滿油箱的機會，因此雙打最好輪流放閃電。發現敵艦後要注意從旁邊和後面出現的中型敵機，如果攻到船尾後，則大和號不會再移動。此時飛到船的巨砲上方，利用砲彈發射空檔轟炸一番，就可以一舉殲滅大和號完成任務。



◐備註

(1)出現的特殊物品包括武器、油箱、風車（加滿油箱用）等。

(2)在攻擊敵艦時，如果將出現的敵機全部擊毀，在敵船艦橋爆炸時會有一個小人跑出來，射中可得十萬分，小人只會出現兩次。

(3)除第一關密碼外，其餘每關都必須在攻擊目標出現前按下才有用，每關搖桿方向和按鈕的配合都必須同時按下。

(4)吃到機械貓即有雷射。

可以儘吃Pow來放閃電，但切勿吃到武器，否則雷射會消失。





VIDEO GAME

前言：

放眼當今的遊樂器市場，除了SEGA公司仍然致力於Master Syspem的軟體研究發展之外，其餘機種已經呈現蕭條的景象；反觀日漸昌隆的大型電玩，不斷在容量、音效和圖形上更上層樓，兩相比較之下，實在令人感到家庭遊樂器的黃金時代已經過去了。

目前台北的遊樂場中絕大部份都是把大型電型的基本消費額訂在五元，這對玩家來說，不足以造成任何經濟上的負擔；因爲買台遊樂器就得花個數千塊，而且音效、畫面均比大型電玩遜色，所以筆者認爲家庭遊樂器市場將無法回復到以往的盛況。

大型電玩的種類之多，可說是與家庭遊樂器旗鼓相當，面對琳琅滿目的機種，究竟要如何選擇呢？爲此，本刊特別創立「Video Game專評」，將針對在各電玩遊樂場中隨處可見的大型電玩，就不同的角度作一評論，希望能對玩家的鑑賞力有所助益。遊戲的評定分爲下列五項條件：

(1)畫面：

這個項目包括了遊戲中的人物造型和背景等等的細緻程度。不可否認的，畫面的優劣是吸引玩家的一大重要因素。

(2)音效：

音效包括了背景音樂（ Back－ground Music）及遊戲中的音效（ Sound Effect ）；一個音效好的遊戲可以把方圓十步以內的玩家吸引至機器旁，甚具宣傳功效。只可惜在大部份遊樂場中都過於吵雜，想聽音效得把耳朵貼到喇叭上才行！

(3)操作性：

是指玩家對遊戲的人物角色的操作程度。換言之，就是玩者控制的人物是否能達到「要動就動，要停就停」的靈活性，當然這點的考慮範圍不包括搖桿的好壞。

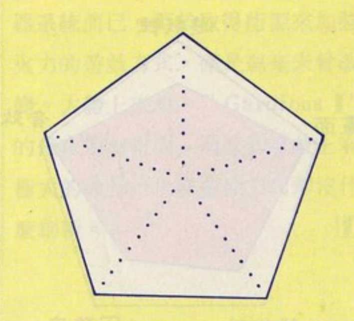
(4)困難度：

這個項目名稱原本是訂爲難易度，但仔細一想，大型電玩中沒有一個是非常簡單的。另外，在大型電玩的機板上往往有數個指撥開關（ Dip Switch ），控制遊戲的難易程度，因此當以最簡單的狀況爲準。

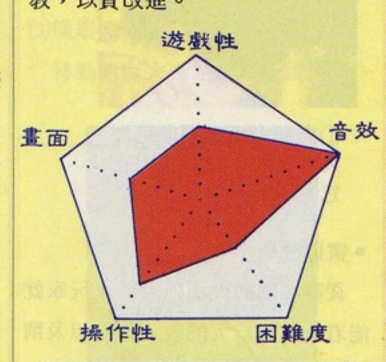
(5)遊戲性：

綜合以上四大項目的效果，以及該遊戲的創意、佈局、結構等，對玩家造成的吸引力。吸引力越大，代表玩家對此遊戲的認同性高，更值得一玩。

以上各項目均個別評分，分數由一至十分不等，再根據各項分數高低繪成五角圖。五角圖的結構母圖如圖一：



假設一個遊戲的評分爲畫面五分、音效滿分、操作性七分、困難度四分、遊戲性五分，則繪出的五角圖就會成爲圖二的形狀。換句話說，五角圖的內部面積越大，就代表此遊戲的評價愈高。五角星的評分方式首在使讀者一眼就能看出各個遊戲的優劣，以節省讀者查詢分數的時間。若有任何意見，望不吝賜教，以資改進。



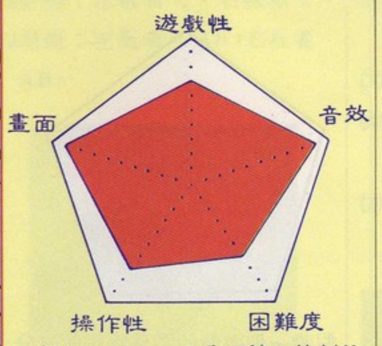
Video Game專評

Gardious Ⅱ—*Gofer*的野望
（又名 *Valcun Venture*）

KONAMI出版

評論員／徐政棠

VIDEO GAME



這個由Konami公司精心策劃的射擊性遊戲，的確有其特殊的吸引力，每一關都能贏得玩者的讚嘆。多本日文電玩類的雜誌也爭先以大篇幅的文章和照片加以介紹報導，可見這個遊戲在日本受到如何的歡迎！



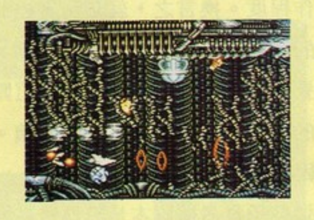
①火龍會不定期從巨型火球出現，唯一弱點在它的頭部。

●畫面分數：9

從第一關的火龍陣開始，玩家就能看到相當巨大的敵人造型以及精緻的畫面。光是在火炎星球中盤旋穿梭的火龍以及守關的巨大火鳥，就能讓玩者受到極大的壓迫感；至於後面巨大冰塊互相的撞擊、反彈或其他情景，也不是三言二語就能形容的。

●音效分數：9

Konami的音效表現一向是不容置疑的，在"Gardious Ⅱ"仍然保持其一貫的高水準。但美中不足的是，其樂曲一向以快節奏為主，相當能挑起玩家的緊張情緒，卻不給玩者數秒的休息時間（像R－TYPE的過關方式就不錯），例如演奏一段凱旋的樂曲，實在是有點苛薄。



②隨時注意前方是否有敵人出現，及早消滅以絕後患。



③特別留意水晶石移動的方向，千萬別被撞到了。

●操作性分數：7

在遊戲中雖然可以加速能力以提高我機的移動速度，但遊戲是採普通八方向搖桿來操作，所以一旦移動速度快，控制能力就差了點，常常會有魚與熊掌不可兼得的兩難抉擇。另外，遊戲中須使用到三個按鈕，也是極為不便之處（通常玩家會用細小物品卡住飛彈的按鈕，比較方便）。

●困難度：6

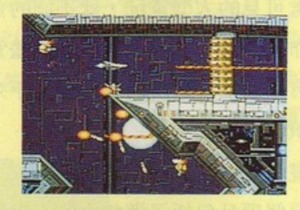
在這項條件的評分上，分數愈高，代表遊戲難易愈適中；分數愈低



④如前作的火山區，但困難度更高。



⑤面對摩愛時，保證你忙得手忙脚亂；而若沒有強力武裝，幾乎不可再玩下去。



⑥迷宮已經夠困難了，又加上伸縮柵門，眞不是普通人能通過的。

代表遊戲太難或過於簡單。但是"Gardious Ⅱ"實在太過分了一點

VIDEO GAME

！首先，這個遊戲要求你背下一切可能致命的地方，並儼然有「一隻打完方爲英雄」的涵意在內。其次是檢查點太過嚴密：在某些地方不愼被擊中之後下一台戰機會從附近繼續上一台的行程，但是火力却恢復到最差的情況——結果是必死無疑！！

● 遊戲性分數：7

和以前的「沙羅曼陀」比較起來，" Gardious Ⅱ"不過是把新的敵人加入遊戲中，再設置不同類型的武器系統而已。至於取得能源來加強火力的遊戲方式，確是絲毫未曾改變。大體上來說，" Gardious Ⅱ"的確在遊戲畫面、造型和音效上有極大的改進，但遊戲性方面却沒什麼創新。◪



第一關的火鳥


第四關的巨型戰艦


第五關的大摩愛

超級魂斗羅

KONAMI 出版

評論員／徐政棠

遊戲性
畫面
音效
操作性
困難度

遊戲從一開始到第三關結束爲止，具有畫面精緻、造型巨大的雙重特點，分數可以給九分；但是第四、五二關的生物世界中充滿著各種漫天的子彈、蜂湧而出的敵人前仆後繼，掃蕩無盡時；巨形的火砲轟聲嚨嚨，威力震四方……這就是「超級魂斗羅」給予玩者印象最鮮明的戰場效果。在衆多的射擊性遊戲中，只有本遊戲能成功的營造出這種使玩家感受到強大壓力，又能兼顧發揮己方強大攻擊力，擊潰敵軍的娛樂效果。

(1)畫面分數：8

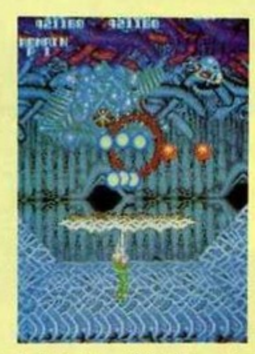
類似異形的恐怖生物畫得不夠傳神，遠比SEGA 公司所出的遜色，把分數拉了下來。另外，值得一提的是遊戲中守關敵人的造型十分巨大，爆炸的造型也處理得很好。

(2)音效分數：7

各種武器的發射聲音掩蓋了背景音樂，是這個遊戲音效上的一大敗筆。從聽到的片斷音樂來判斷，背景音樂絕對有Konami公司一貫的水準。

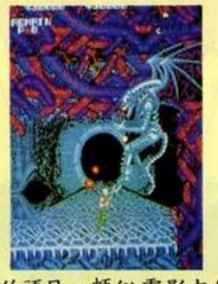
(3)操縱性分數：8

移動速度太慢是這個遊戲的唯一缺點，但相對的玩家可以極輕易地控制遊戲人物的行動，很少有跑過

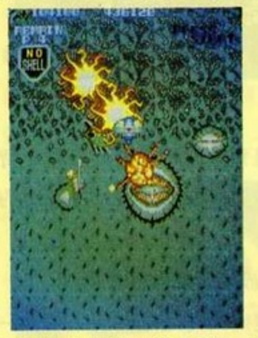

空中突然出現一隻怪物，並且吐出許多飛蟲攻擊你。

VIDEO GAME

頭的現象。但是搖桿一定得是八方向性的，否則第一關都可能會打不完。



第四關的頭目，頗似電影中的異形，小心它的舌頭！



地面上突然出現許多嘴，別逗留在原地，趕快向前衝吧！



一大群〔腦袋〕圍住你，小心它們放黑槍。

(4)困難度分數：8

遊戲之初，天空中就會出現二種特殊武器：自動連發及散彈槍。各種武器皆有加成性：當手上使用散彈槍，而又拿到一把相同槍枝時，不但會增加攻擊範圍，而且會增長射程！若你能善用各種武器的特性，可以讓路上的敵人一個子彈都射不出來就倒在槍下！不過，若不小心死了一個人，就立刻失去了剛才所用的特殊武器，自然也不能輕鬆過關了。



超級魂斗羅標題畫面。



一大群爬蟲從巢穴中湧出，快跑吧！

(5)遊戲性分數：7

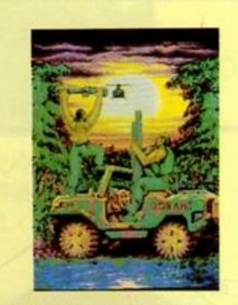
以強大火力見稱的遊戲雖然不少，但論遊戲性質、背景畫面和節奏明快等特點，我還是覺得「超級魂斗羅」爲其中之冠。這種評語並不表示它的各方面都遠勝於其他遊戲，而是在強大的火力下，可以痛痛快快的打上一場，享受「天下唯我強」的感覺。

「超級魂斗羅」的武器來得快，去得也快，而遊戲中也儼然有要求



終於到達終點，但是大頭目在那裏？

大頭目終於出現了，不要浪費時間，捉住重點攻擊！



和平終於來到人間，但是大頭目的野心仍在……。

玩者一人打完的意思：雖然一路上不時有武器可更換，但都比不上二級武器的巨大破壞力。而打敗最後的大魔王後，也無法以武器打中最後魔王所保護的小異形，只能任其逃走，可見這系列的遊戲尚未落幕。希望下個遊戲中，能夠再看到更進一步的創新 !!

VIDEO GAME

中華大仙
Taito

Taito 公司以中國的五行山、黃河、萬里長城、泰山及天上界五處著名的場所做爲本遊戲中的五個戰場。遊戲的背景以水墨畫繪製而成，是個充滿中國風味的射擊遊戲。

你可用八方向搖桿來操縱脚踏騰空雲的中華大仙。他的攻擊方式有前方攻擊的普通彈及散狀攻擊的法術彈兩種，其中法術彈共有十二種，可以在與每關的大頭目決鬥後取得。除此之外，當你殺死重要的敵人時，也會出現增強本身能力的物品：力、速、連、強、命等。

本遊戲的背景、人物甚至背景音樂都極富中華風味，遊戲難度的設定也非常高，可惜的是背景只有單層捲動，在這個幾乎所有的大型電玩軟體均致力於多層畫面捲動的年代，TAITO 的製作群未免太偷懶了！

/林元明





法術之門內每次有四種法術可供選擇。



火龍之術。



以炎四寶對付第一關的頭目——鳳凰。



分身之術。



這就是獲得法術的法術之門。



防禦盾牌與亂月光是最強的裝備，但要留意飛劍。



第三關的頭目——大佛。



第四關的頭目以密集的火球攻擊，會打得你連逃的地方都沒有。



第五關的頭目是龍，只要能贏牠，你就是中華大仙。

VIDEO GAME

銀河軍團

Sega

看過星際大戰嗎？那你一定曾經幻想過自己駕駛著一架武器精良的太空戰機翱翔在幽暗的星河中，飛向一顆未知的星球，並迎接一波波的挑戰……。

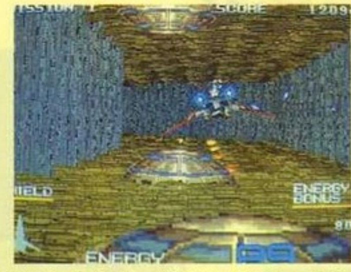
如今，你的夢想可以說是已經實現，因爲GALAXY FORCE將使你成爲夢寐以求的太空英雄！



從第 1 關的基地出發，能源是 1200點，保重了！



對準隧道入口向前衝！



隧道內有幾處 90° 的大轉彎，順著地上的標示燈航行，會比較安全。



敵艦被擊中發出一股壯觀的爆炸火焰，注意防護罩已變成黃色警告顏色。



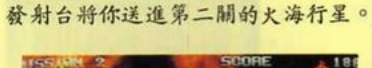
橫阻於人造衛星的機械巨龍。

第一關最後的要塞，擊毀它即可過關。

GALAXY FORCE（以下簡稱GF）整台機器的造價約三百萬日幣左右，機器上的座椅及螢幕可分別向左右水平旋轉 335°、上下擺動 15°，在模擬程度極高的狀況下進行一場緊張刺激的星際戰爭，自然是一件十分愉悅的事情了。

GF的操作十分簡單：左手控制著一個節流閥，向前推可使速度減到最低，向後扳可加至全速；右手控制著戰機的左、右、俯、仰等四個行動方向，另外右手食指可扣住自動連續射擊的機關砲，拇指則控制機上的能源飛彈。由於飛彈無法高速連續發射，所以在上一枚飛彈剛出的推進光圈尚未完全消逝之前，無法射出下一枚飛彈。此外，機關砲和能源飛彈都沒有數量的限制。





發射台將你送進第二關的火海行星。



在火海行星上到處有火柱冒出。

VIDEO GAME

遊戲進行中是採用能源計點來決定遊戲時間。剛開始時你具有1,200點能量，起飛後會逐漸減少，平均每秒耗十點左右；被飛彈擊中或遭到撞擊時能量會遽減，當能量消耗至0時則遊戲便卽結束。過關時基地會比照你上一關擊落敵機的多寡來決定補充能源的高低。



第二關人工行星的出發口。

註：本原裝機台目前已由業者引進，玩家可於西門町之大型遊樂場見識到。

/林元明



要塞入口前有一道很長的狹谷。





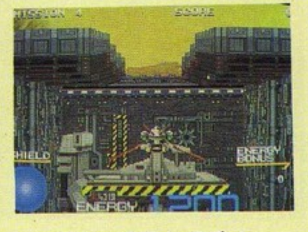
第三關的要塞！



砂漠行星上的景色猶如水彩畫一般。



最後的要塞！


要進入砂漠行星了！

由於遊戲本身並沒有接關的功能，所以玩者必須一口氣打完這個只有四關的超級遊戲。向外面寬濶的世界迎戰尙不是件難事，但一鑽入每關後半部的狹小隧道，就眞的要憑玩者的功力高低了。



銀河戰星

英文名稱：Echelon
適用機型：Apple Ⅱ, 64K
出版公司：Access
原版售價：US$45

歷經數星期的訓練，如今訓練課程已近尾聲。今天又是一節戰術講習課，教官藉著不同的影片顯示出各種狀況，並且提醒我們牢記每一個重點。這時一陣廣播聲打斷了教官的講解：「注意，七號訓練生請到校長室報到。」於是我步出教室，來到了校長室，校長對我說：「我們計劃ECHELON 已經很久了，這是我們掃除太空海盜的最後辦法，也是唯一的辦法，因此我們派出了所有的飛行員，並且開始訓練你們成爲預備飛行員。但是今天早上，106 巡邏區的飛行員出任務時失踪了，據判斷，他可能遇害了。爲此，我們選擇你——本校最優秀的訓練生去接替他的任務，進入 106 巡邏區和太空海盜對抗。」

你離開校長室，心中不斷的想起太空海盜的種種惡行，使你熱血沸騰，恨不得馬上到達巡邏區展開復仇行動。於是你收拾好行李，踏上了銀河戰星之旅。

在「銀河戰星」中，你即將駕駛最新的C-104太空戰鬥機，在三十六個巡邏區域內，和太空海盜作戰。在總部所提供的地圖中，只有九個區域已經畫好（這是許多飛行員犧牲性命所繪製出來的），至於其他的地方，就必須自己四處巡邏將它填滿。

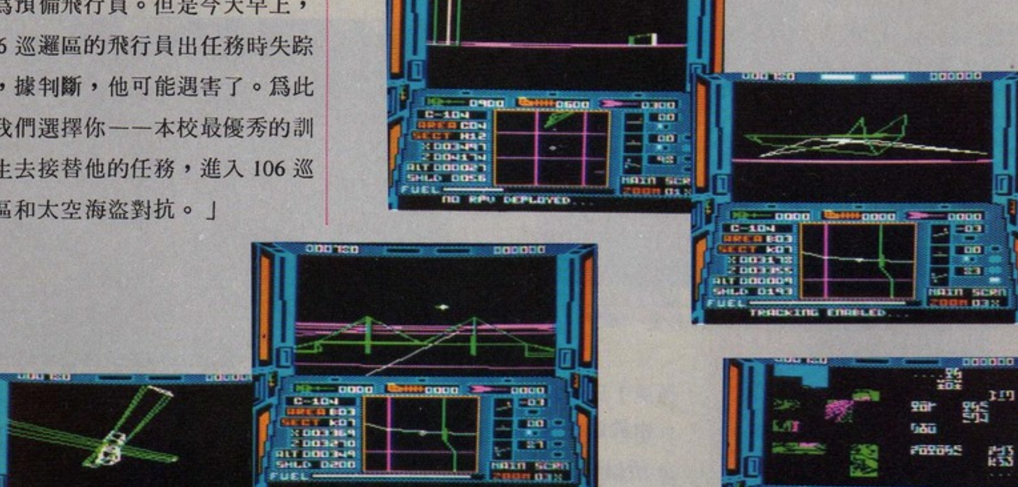
但是光是四處巡邏還是不夠的，你還要四處收集地圖碎片，遊戲中共有二百四十片碎片分散在各地。當你收集全所有的碎片後，太空海盜就不足爲懼了。

你的座機C-104配備了：

- 三種不同的武器系統，包括飛彈、光子砲、雷射，善加利用它們和太空海盜決一死戰。
- 遙控無人車輛（RPV），可以搜查危險的地區，或是記錄你的飛行，觀察你的行動。
- 眞實的 3 D 畫面，可以隨自己的需要改變格子的型式，或是關閉建築物的顯示。
- 電腦連線系統提供你許多必要的訊息和服務。
- 垂直升降引擎系統，可以自由的升降。

有了以上C-104的所有配備，欲除去太空海盜指日可待。

／蔡承澔



火狐狸 II

英文名稱：Skyfox II
適用機型：IBM PC/XT,AT,256K
出版公司：EOA
原版售價：US$39.95

在以往的歲月中，你是否曾爲火狐狸的英姿及其優秀的性能而廢寢忘食、渾然忘我？但是隨著時光的消逝，你或許已經淡忘了……。

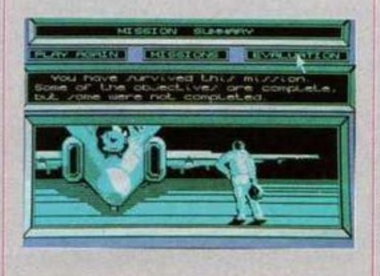
値此之際，EOA公司又及時推出另一新作——火狐狸Ⅱ，讓所有火狐狸的熱愛者能「重溫舊夢」一番。這回火狐狸將出現在浩翰無邊的天鵝星系中，與列洛莫夫星的戰鬥機決一死戰。列洛莫夫人有著殘暴嗜殺的特性，他們的暴行肆瘧了整個銀河，如今他們的箭頭已指向地球；爲了保衛地球和其所屬的殖民地及太空站，於是安全聯盟的飛行員將駕駛精良的火狐狸座機爲國家、星球的存亡而戰！

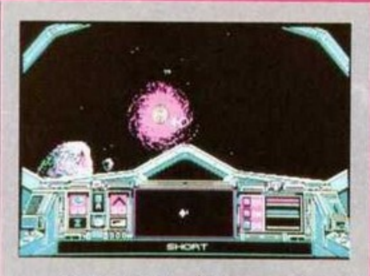
結合了地球上所有精英科學家和藝術家之力所創造的火狐狸Ⅱ，不但有漂亮的外型、完整的配備，而且還裝置了三種不同的超性能武器以對抗敵人。擁有它你可以放心的進入天鵝星座，至於能不能安全回航就看個人功力囉！



遊戲中共有十項不同的任務，除了要與列洛莫夫人戰鬥，還得兼顧己方的太空船進入列洛莫夫的區域去簽署和平文件。有時你要使用隱形裝置，偷偷的潛入敵後去收集情報，執行間諜任務；或是啣命組織一個探險隊，深入無邊的宇宙，去尋找一座失落已久的太空站。在這些不同的任務中，你可以得到數倍的樂趣，這也是「火狐狸Ⅱ」引人入勝之處。

爲了幫助你完成任務，火狐狸上有：

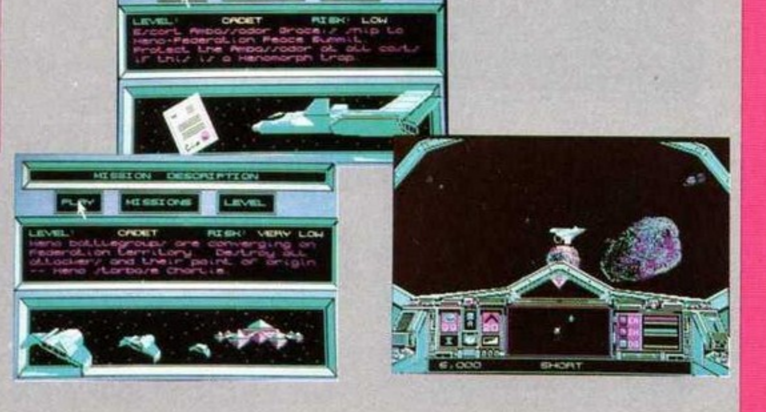




- 三種武器系統：任何一項都是列洛莫夫的剋星，包括反物質水雷、核子砲以及光子導向飛彈。
- 雷達：有三種不同的掃瞄距離，用來找尋敵人的方向，並乘早將之擊毀。
- 前視窗追踪：可以辨認前方目標和指示正確的方向。
- 高速推進引擎：從靜止到九千公里的最高速，方便你於作戰時取得較優勢的位置。

除了上述配備外，還有其他特殊的設備，等你進入遊戲之後，答案就自然揭曉。快！火狐狸Ⅱ已蓄勢出擊了！

／蔡承澔



星際特遣隊

英文名稱：Star Command
適用機型：IBM PC/XT/AT
出版公司：S.S.I
原版售價：US$49.95

這是個非常緊急的狀況。多年以前，地球被外星生物所毀滅之後，人類移居在銀河中一塊稱爲「三角」(The Triangle)的地帶，如今這裏也面臨了危急存亡的關頭。右邊「河琺」區的海盜最近成了勢力龐大的組織，公然四處打刼；左邊的昆蟲族自從竊取了人類的高科技知識之後，一心一意想要毀滅人類。而在銀河中似乎還有另一股未知的勢力，對人類不知會產生什麼樣的影響，這時，人類的希望，便寄托在你——星際特遣隊的身上了。







星際特遣隊(Star Command)是SSI於88年所推出的一個新類型的好Game，背景放在未來的銀河中，人類遭到海盜和昆蟲族的威脅，只得組織一支星際特遣隊，冀能救之圖存，而你，就將扮演這艘艦艇的司令官，指揮八名船員，擔負起總部所交代下來的艱鉅任務。

SSI的角色扮演遊戲一向廣受大家的歡迎，星際特遣隊則是幽靈戰士系列創作小組的傑作，確實很不錯，遊戲的結構有點像星際航艦，但玩起來感覺比星際航艦來得好，暫時逃離古代的神話，進入一個機械的世界，該是個不錯的建議。

在星際特遣隊中，你可以遇到許多形形色色的外星人和太空船，你必須和他們打交道，也許開火，登艦作戰，甚至於藉逃走來保留實力以待下次報仇。在探索海盜的巢穴時，人物的戰鬥技能就顯得很重要，即使武器科技如此發達，但還是





得打得中敵人才行。完成了領導階層交付給你的任務之後，你的成員們可以領到一份優厚的酬勞，有了這些酬勞之後，才能購買更優良的裝備，承擔更艱鉅的任務，直到完全擊毀昆蟲族的企圖爲止。

想當一當太空英雄嗎？人類存亡的命運就掌握在你手裏，除了勝利成功之外，你沒有第二條路可走。

/鄭明輝

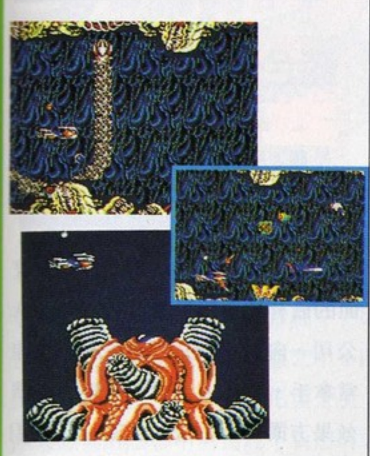
/林元明

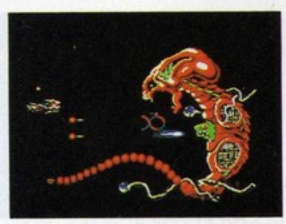
R-TYPE

■9月上旬發售／SEGA
■¥5,800／4M

SEGA版的R－TYPE即將於九月中推出，全部八關，除了保持原著之外，SEGA公司亦有小部份的追加設計，預定將以4M之容量推出。目前已完成之關數只有二關，看起來不錯吧！







熱球甲子園

■8月下旬發售／SEGA
■價格未定／2M

棒球選手們，莫不以能進入甲子園賽球爲畢生之榮耀，但是要從各縣市的預賽中連勝五場，才能手持優勝旗進入甲子園賽球，並非是容易的事情。



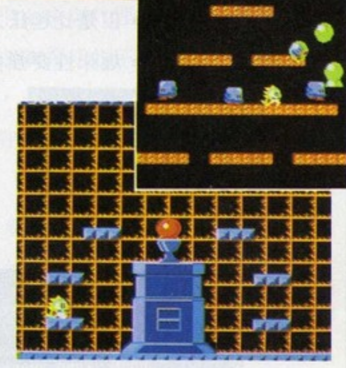


超級泡泡龍

■7月31日發售／SEGA
■¥5,500／

可愛的泡泡龍——巴比與波比即將出現在SEGA遊樂器的畫面上，比任天堂版、MSX版更接近於大型投幣式的電玩版。





高速賽車3D

■10月發售／SEGA
■價格未定／2M

繼時空戰士3D之後，「高速賽車」也將推出3-D立體眼鏡對應版，眞實的立體感再加上臨場感，喜歡此遊戲的朋友更不能錯過！



伊斯

■10月上旬發售 / SEGA
■¥5,800 / 2M

日本Falcom公司在個人電腦的傑作，SEGA公司加以改寫，在音樂與圖形上都有SEGA之風味。雖然與原著稍有不同，但是比起任天堂「勇者鬥惡龍」，趣味性要強多了。

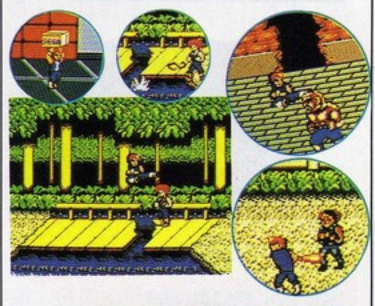


双截龍

■9月上旬發售 / SEGA
■¥5,500 / 2M

揮拳踢腿，相當暴力的動作遊戲，與任天堂版不同的是沒有RPG之要素，在遊戲一開始即可以使用秘技（抓頭髮攻擊或手肘攻擊）與大型電玩版相近。





魔王格魯培利亞斯

■8月14日發售 / SEGA
■¥5,500 / 2M

日本 MSX個人電腦版的加強版，凱利西斯爲了救出被魔王格魯培利亞斯所擄走的公主——利娜，出發前往魔谷。悅耳動聽的FM音源音樂，是極少推出角色扮演遊戲的SEGA公司又一偉大的創作。



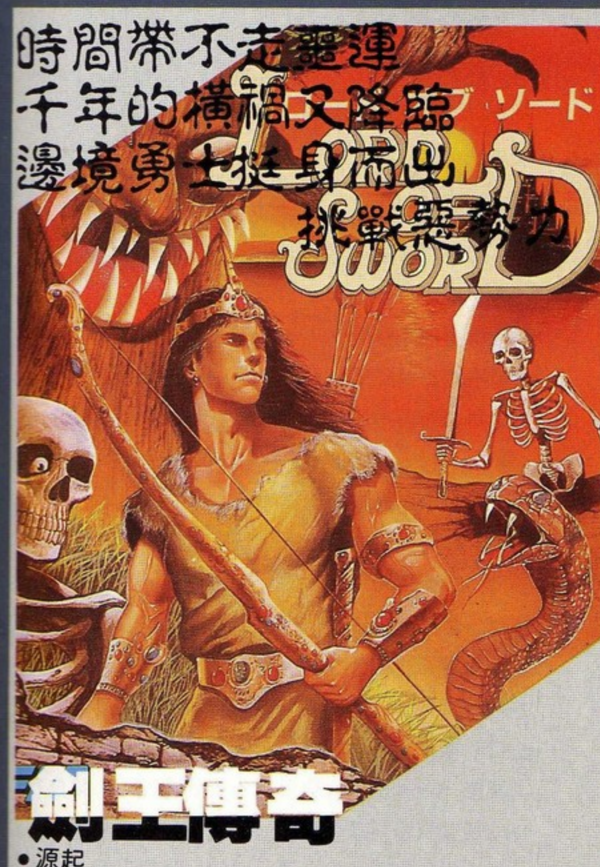
藍色霹靂號

■7月30日發售 / SEGA
■¥5,500 / 2M

是一個直向捲動加上立體3D畫面的直昇機戰鬥射擊遊戲，SEGA公司一向對3D型態的遊戲設計非常拿手，相信本遊戲在3D的立體效果方面，不會令人失望。



／林元明
／徐政棠



劍王傳奇

●源起

這是一個發生在數千年以前的故事……

這天不知怎麼的？突然大批怪物湧進了向以祥和著稱的巴魯吉尼亞大陸的首城——巴林。因爲這群怪獸的侵擾，全城如置火海之中；同時大魔王拉貢的勢力亦逐漸侵入巴魯吉尼亞全境，使得整個大陸陷入恐懼的陰影中，爲此，我們稱之爲「黑暗時代」。

正當此時，在巴魯吉尼亞邊境上出現一位勇士，他身背一支快如音速的弓箭，手持一把黃金劍；歷經長期征戰，終於擊敗了大魔王拉貢，使得巴魯吉尼亞重返太平之日。後來這位勇士建立了「巴魯吉尼亞」王國，並且成爲該國的開國之君。

光陰似箭，歲月如梭，轉眼間「黑暗時代」的結束距今已達數千年之久，然而巴魯吉尼亞的噩運並不因時光的流逝而遠去，似乎千年以前的慘禍又將再度降臨。據最新消息顯示，國王及那些王公貴族們一一被神秘的「拉貢教派」所殺。

太可怕了！沈寂數千年的大魔王拉貢又復出了！至此，巴魯吉尼亞舉國上下皆墜入恐懼的無底深淵。

王族被弒，馬上由長老代理政事，經過長老的緊急會議決定，要重新選任新王以對抗大魔王拉貢。依據古老的規定，巴魯吉尼亞的國王必須是能通過三項嚴格考驗的智勇雙全之士，於是長老們貼出挑選新王的告示：

通過以下三項考驗者，將有資格繼承王位：
(1)見過象徵王室的樹神馬里盧。
(2)剷除巴拉拉谷的巢食魔物者。
(3)破壞象徵邪惡魔物的石像者。

但是，這三須考驗實在太難了，大多數的人都前功盡棄，因爲前往接受考驗者從未生還……。

這個時候，「拉貢派」的爪牙滲入了巴魯吉尼亞的全國各地，巴魯吉尼亞王國的情勢已相當的緊急！終於有人挺身而出，熱愛祖國的邊境勇士「藍德」決心要接受三項挑戰。首先他必須到阿象村（アモン村）的一位長老家中請教一些有關於魔法的問題，之後便踏上了危機四伏的旅程。

●操作方式



・1號按鈕：射箭。按下按鈕表拉開弓，放開按鈕箭即射出。



・2號按鈕：揮劍。若先按住圓盤的左或右不放，再快速按②號鈕，即可快速揮劍。



• 圓盤：





上跳
左上跳 ⇧ 右上跳
往左⇦ ○ ⇨往右
往左下 ⇩ 往右下
蹲下





• 暫停鈕：在村鎮內按下暫停鈕，即可使螢幕上出現巴魯吉尼亞境內的地圖。

● 遊戲目的

遊戲從ハーフットの村展開，你就是主角藍德，除了力敵旅途中一波又一波的怪物攻擊之外，首先必須完成的是通過三項法老的考驗。你可以在路途中的城鎮獲得許多情報，知道下一步你該做什麼，當然，除了通過三項艱難的考驗之外，最主要的目的是恢復巴魯吉尼亞王國的和平。

● 繼續遊戲

本遊戲的Continue功能並非無限次使用，在每次的遊戲中，你總共可以有十次Continue的機會。當GAME OVER之後，如果你選擇了Continue項，那麼遊戲將從上次你所到過的最後一個村鎮開始。

● 遊戲攻略

首先，玩家必須注意下列幾個事項：

(1)接關（Continue）時，藍德會出現在最後離開的村落之中。

(2)在村落中觀察地圖時無法顯示出所在位置，請參看附圖並對照村落名稱。

(3)在每個村落中與村民交談後生命點會恢復少許；重複與村人談話即可把生命點恢復到上限。

(4)平時攻擊敵人最好快速揮劍。

(5)一旦拉弓上弦之後，藍德只能在原地左右轉動或蹲下而無法跳躍、走動，直到箭矢射出去爲止。

(6)每一個村落中只有一幢屋子會開門納客，多多和屋內居民交談即使和同一人談個七、八次也不打緊。若你漏掉任何居民口中的線索，則遊戲中會受到極大的阻礙（可能有些通路會封閉如故）。

(7)玩完一遍本遊戲大約得花九十分鐘以上，請自行找個閒暇時間進行。

嗯，注意事項差不多了，開始展開旅程吧！本遊戲中的解說是分步敍述，當玩者看第(1)步驟時，請參閱地圖上標①的地點。



標題畫面



從此開始你的旅程



樹神馬里盧



使用護身鏡法術的怪物





螢幕上的地圖

(1)在ハーフット村中，向右走二段路（草原、森林）到アモン村中找長老談談，他會送你一本書。

(2)去找樹神馬里盧。談過話後離開ウルモの森，立刻再回去和樹神談話（談二次），它會告訴你不同的線索。

(3)前往ネイモの森，用箭矢殺死巢食魔拿取一片草葉，完成當上新王的第二個條件。

(4)再來到クラム沼，先走到畫面盡頭（左邊或右邊均可），然後用弓箭射空中飄動的怪物。當怪物用護身鏡法術叫出一位幻影武士向你逼近時，改用快劍連劈把武士擊退防身；當武士消失後，再改用弓箭射擊把空中怪物打死，返回イツル村中。

(5)イツル村的居民會幫你加強弓箭的殺傷力，弓箭的威力可以提昇二倍。

(6)到ドワール村中談話，直到右方通路打開爲止。然後經リンドンの町到達ファラスの島。島上有個慣用彎刀的巨人，你最好先站遠一點，停止不動引他射出彎刀，然後在他彎刀出手時跳上陸地，用快劍砍倒他。另外，在穿越沼澤地時只要小心蝙蝠，紅色飛魔和地上人魚在你全速向前走時不會碰到你。

(7)打敗巨人可救出一位中年女子，然後她會出現在リンドン町中的屋內，多和她交談再回到ドワール村轉向サルバッド山脈，用快刀打死山中的噴火怪物，接著你會看到藍德把身上的書放入熔岩中焚毀。

(8)回到當初拿書的アモンの村找法師談話，他會幫你加強手中刀劍的攻擊力。

(9)渡海前往ヤバニナ國的エルダー城，國王會要求你打敗五名戰士，攻擊方法如下：

・劍士：用快劍猛劈。



沼澤地區



丟彎刀的巨人



燒掉魔法書

・巨人：同上。

・鎧甲兵：他打藍德的方式千篇一律，都是先跳過藍德頭頂，然後回頭踢一脚。所以當你跳高時，先向他起跳的方向走一步，待他一脚踢空時，回頭刺他一劍，六劍卽可打敗他。

・小丑：沒有特別好的方式，用弓箭和快劍對付他吧！

・騎士：跳起來用劍砍頭，打中二次卽可獲勝。

打敗五名敵手之後，國王會送你一瓶魔法藥劑。

⑽回頭去找蛇髮女的石像，用藥劑使蛇髮魔女由無堅不摧的石像恢復血肉之身，再把她除去。到ファラゾンの町談話。

⑾現在附圖上面顏色較淡的路線會出現在地圖中原本沒有的地方。走向魔法師的迷宮之前，儘可能別受傷，魔法師在迷宮的左上角，那裏的地上佈滿了毒蛇。若你時間抓得夠準，可以在毒蛇跳起來的時候立刻把它砍死。見到魔法師時，他會招出四個骷髏頭；先用劍砍掉其中三個，然後走到剩下骷髏頭波及不到之處跳起來砍魔法師。殺死魔法師後再取得另一把劍。

⑿回到アモソの村中把劍力加強。

⒀去バーリン城中和長老談話，他會指引你如何去找拉貢。

⒁ツヤガートの町的屋內就是通往拉貢迷宮的通道。。往左上角走，卽可找到拉貢。

打拉貢的方法不太好說明，你必須在拉貢打出閃電之前跳在空中，使他瞄準在空中的藍德而射出閃電；當閃電射出時藍德已經落回地面，便可乘虛而入用快劍砍他。千萬別用箭矢射擊拉貢，他會造出防護牆擋開箭矢；另外，你一逼近拉貢，他就會開始隱身，所以出劍一定要快，而且得每劍命中。

⒂回返王城，君臨天下。



エルダー城的比武大會



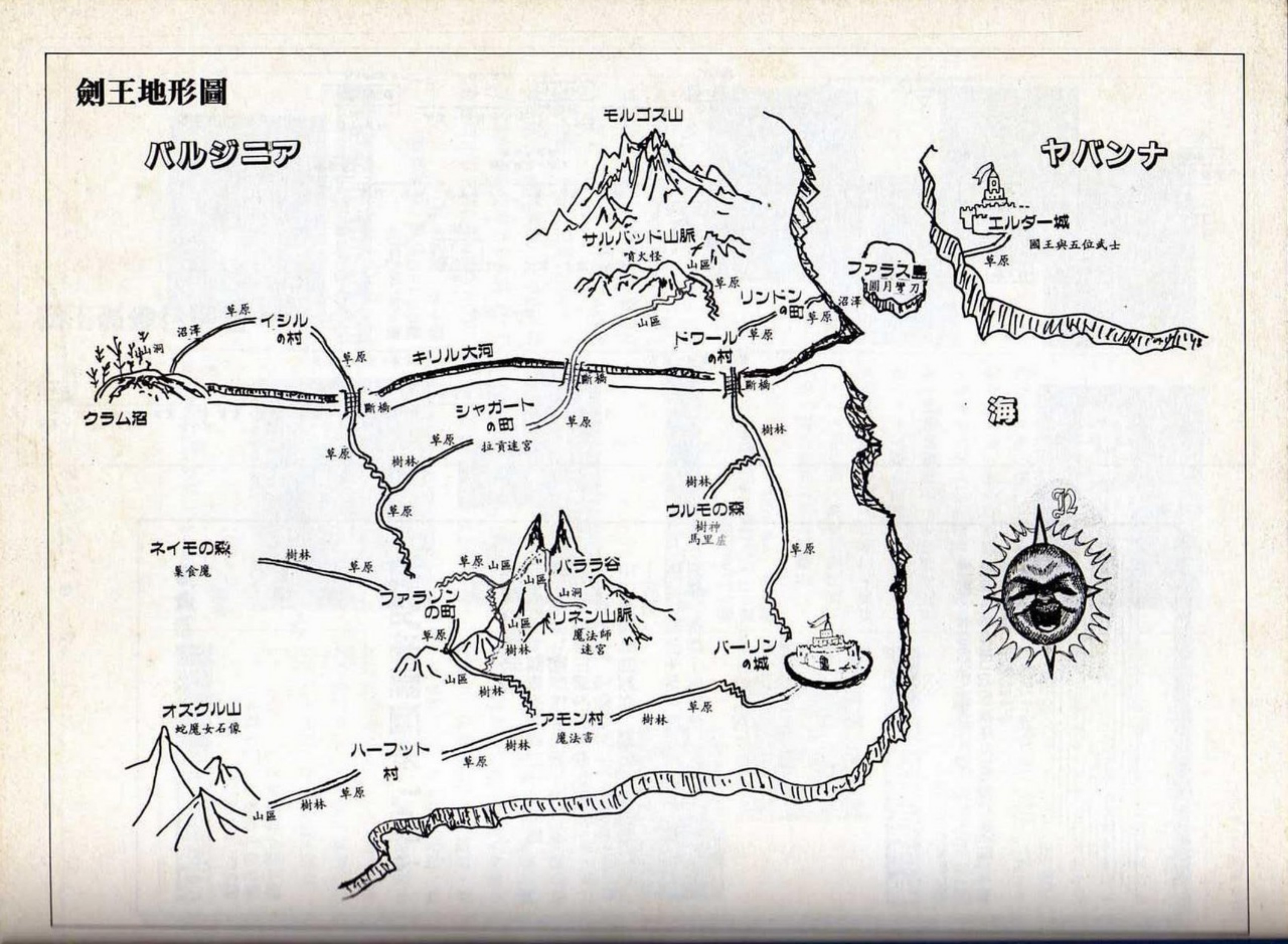
以骷髏頭攻擊的魔法師



大魔王拉貢



重返王城，一統天下。



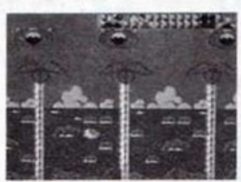
剣王地形圖
バルジニア
ヤバンナ
モルゴス山
サルバッド山脈
噴火怪
エルダー城
國王與五位武士
ファラス島
圓月彎刀
リンドンの町
ドワールの村
イシルの村
クラム沼
山洞
沼澤
草原
キリル大河
斷橋
シャガートの町
拉貢迷宮
山區
樹林
ウルモの森
樹神馬里盧
海
ネイモの森
巢食魔
バララ谷
ファラゾンの町
リネン山脈
魔法師迷宮
バーリンの城
オズグル山
蛇魔女石像
アモン村
魔法書
ハーフット村

幻想空間Ⅱ

■Sun Soft出版
■8月下旬發售／任天堂版
■卡帶／價格未定

自從SEGA版發行以來，任天堂的玩家莫不期待任天堂版的發行。Sun Soft公司亦不負衆望取得了本遊戲的版權，所以本遊戲在故事性、物品種類亦與SEGA版完全一樣，畫面亦儘可能的接近。本遊戲全部有八關，每關的最後都有一位魔王在等待你，總共有七位魔王，物品總共有二十三項；遊戲中途可以進入商店購物，並增強武力。

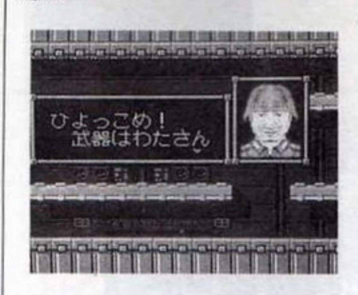




希特勒的復活

■Capcom出版
■7月20日發售／任天堂版
■卡帶／¥5,900

Capcom公司曾於1987年推出TOP SECRET的大型投幣式版，如今所推出的任天堂移植版在故事方面已大幅度改編，同時在戰鬥中亦加入了通信的功能。遊戲一共有十九關，每一關由玩者自行判斷選擇而決定，如果選擇錯誤將會很難過關。





七龍珠

■Bandai出版
■8月上旬發售／任天堂版
■卡帶／¥5,800

這是個與以前「神龍之謎」完全不同類型的遊戲。動作加上R.P.G要素，主角悟空的命運全部掌握在七枚紙牌中。悟空的敵人——大魔王比可羅收集了七顆魔法龍珠，如果魔王藉著龍珠的力量返老還童，世界將淪爲萬劫不復之地，悟空必須在這之前盡力去阻止他……。

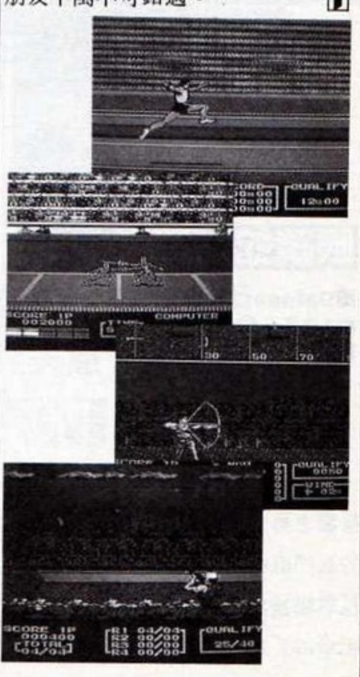




Konami運動大會

■Konami出版
■9月16日發售／任天堂版
■卡帶／價格未定

KONAMI 公司繼「冰上曲棍球」、「網球」之後所推出的運動遊戲。遊戲中包含有練習、比賽奧林匹克和對抗賽三種項目。運動項目共有十二種之多，可一人單獨玩，亦可雙人同時玩。美麗的畫面，加上眞實的效果音，喜歡運動遊戲的朋友千萬不可錯過。

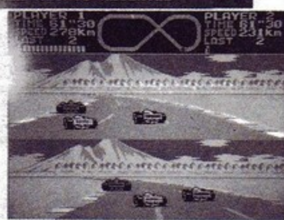


最後衝刺

■Namcot 出版
■8月發售／任天堂版
■卡帶／價格未定

原是遊戲場中的大型賽車遊戲，可同時進行八人賽車對抗，只可惜在任天堂版只能提供二人賽車，這是非常遺憾的。本遊戲畫面採取上下二段分割，在同一條跑道上由於車速的差距，所以畫面上也不一樣。由於採取3D捲動方式，所以在速度及臨場感上都非常眞實。

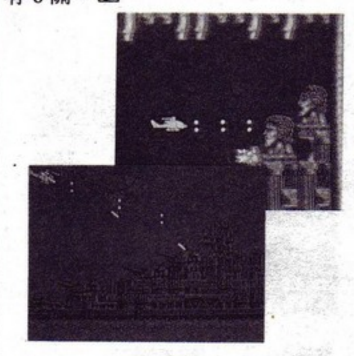


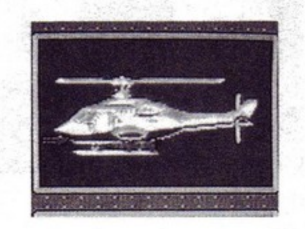


眼鏡蛇指揮官

■Dataeast出版
■10月上旬發售／任天堂版
■卡帶／價格未定

西元2006年，東南亞一帶爆發了一場戰爭，你就是西方各國致意選推派之勇士「摩傑」，駕著最新型的戰鬥直昇機「眼鏡蛇AH 841」前往戰場搜救同伴，並打倒發動這場戰爭的「魯巴西將軍」，遊戲全部有6關。

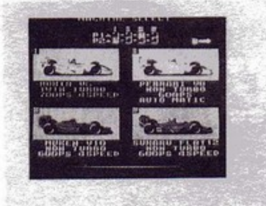


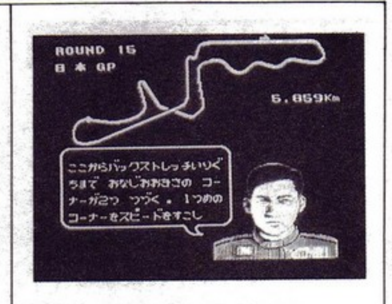


F1英雄

■Varie出版
■11月發售／任天堂版
■卡帶／¥5,900

最近F1賽車又風行起來，日本賽車高手中嶋悟亦將在遊戲中指導你賽車的技巧，並且與你一決高下。本遊戲的賽車跑道橫跨墨西哥、摩洛哥等16個國家，遊戲前你可以選擇跑道、車種，即使對F1賽車的生手而言也會喜歡這個遊戲。



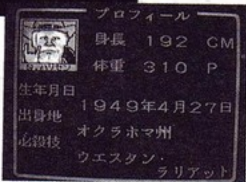


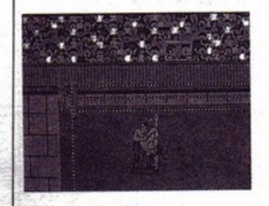
超級職業摔角

■日本物產出版
■11月發售／任天堂版
■卡帶／¥5,500

汗流滿身、血肉橫飛的大場面職業摔角卽將登場，玩者可從13位職業摔角高手任選1人，並且可以在8種絕招中任選4種來進行比賽，不喜歡與電腦對抗時，亦可以與朋友進行雙人競賽，精彩的畫面將有如電視實況轉播一般。







命不相不發



人生是追求圓的過程——學業精進、事業有成、婚姻美滿。
但人生也是挫折的組合——考試不順、工作失意、情感落空。
輸入出生年月日和血型，讓 **血型占星術** 為你預卜未來的路，使你的人生更臻完美。

血型占星術

P156 一片兩面 定價350元
適用機型：IBM PC/XT/AT及其相容電腦

精訊資訊有限公司

IIGS MAC專賣店

請注意

廣華資訊爲您提供：

貨色齊全的電腦產品
品質保證的電腦軟體
長期可靠的售後服務

本公司備有各型8、16、32位元電腦主機、週邊及龐大的軟體庫，歡迎中部對ⅡGS與Macintosh有興趣的玩家函索目錄。

軟體之家台中連鎖店

廣華資訊有限公司

台中市民權路32號(朝綠川西街)
TEL:(04)220-2508

何必捨近求遠呢？

APPLE USER CLUB

中部地區IIGS使用者的最佳聚處

竭誠為您提供的服務：

- APPLE IIGS、MACINTOSH主機買賣
- 貨色齊全的原廠週邊
- 熱門暢銷的原版軟體
- 現場專人諮詢服務

----一個您不容錯失的好機會！

APPLE IIGS/MAC 專賣店

台中市建行路1035號　洽詢專線：(04)223-8169

一個遊戲大家評
忍者秘術

…PC版的表現成績近於零，不但脚步沒有變化，蒙面客也成了老太婆的臉，進入打鬪畫面需讀取數分鐘。

如果你有一部Apple，你一定會知道Origin Systems的 Lord British 系列作品 Ultima ，它是迄今最「多產」的RPG，共有五代之多。Origin Systems的產品可說皆爲精品，如飛輪武士、戰魔、機戰 2400 以及本篇主題——忍者秘術。

「忍者秘術」算是一個混合式的 Game ，重點放在RPG的模式上，但生死攸關的戰鬥畫面卻又是標準的動作遊戲模式；它可說是最逼眞的RPG（就Apple版而言），像是晝夜、晴雨、夜半地震……又有「磨刀」的設計，在結構上極爲完整。

在Apple Ⅱ 64K 的畫面處理上，它有一個逼眞的地形地物，高聳的竹林，恐怖的白骨。而你——一個殺氣重重的蒙面人半身像，眼睛不停地轉呀轉，而其他人物亦以半身像表示，設計得正邪分明且各具特色。

最精彩的是它的戰鬥畫面，脚步的巧妙移動，與眞人沒兩樣，而且人物的攻、守變化流暢，一個人物有數十種姿勢，包準比一般動作遊戲更爲精彩！但美中不足的是：㈠幾乎沒有音效，㈡沒有設計訊息。使故事顯得單調，少了像「機戰2400」小說般的趣味性。不過，話說回來，要 64K的遊戲近乎零缺點，似乎有些吹毛求疵。

Beware the Guards of the Warlord...

而PC版的表現成績近於零。不但脚步沒有變化，蒙面客也成了老太婆的臉，進入打鬥畫面需讀取「數分鐘」。總之，在速度、畫面、音效等片面皆大不如前，實在太慘了，勸你還是用Apple版的好！

我想PC版之所以有一些水準，完全歸功於良好之設計，否則……。在評分方面，Apple版 9.4 分；PC版 7 分。唉！是誰改寫的，眞是改得太爛了！

儘管如此，它仍然是個精英級的 RPG，若你沒有Apple——買PC版吧！

／簡智彥

…最讓我欣賞的是打鬪畫面…一舉手一投足都充滿眞實感…有如武林高手在切磋武藝一般，非常漂亮。

「忍者秘術」眞不愧是一個宗師級的好遊戲。遊戲中充滿了濃厚的東方色彩，再加上各種風吹、地搖、下雨的自然景觀，眞令人有身歷其境的感覺。同時，人物的造型相當精緻，在遊戲進行時，主角還會不時東張西望，如果走到水裏，便會咕嚕地沈下去，眞是有趣。

遊戲中，最讓我欣賞的是打鬥畫面。雖然主角不像任天堂中的「超人」會高來高去，但一舉手，一投足都充滿了眞實感；挨打時，臉上還會出現痛苦的表情，並且在打鬥時相當有節奏感，有如武林高手在切磋武藝一般，非常漂亮。

「忍者秘術」中的背景非常豐富，舉凡竹林、石頭、屋舍、火焰等等，若你是用PC上的EGA卡，保證你看得眼花撩亂。遊戲中出沒無常的動物：熊貓、老虎、水怪等更使得遊戲中增加了神秘的色彩，更有看頭。

面對這種好遊戲，我只有一個字形容——讚！

／劉邦宏

巨匠遊樂城

TV GAME 十大機種現場爭霸戰

◐**機種名稱**

①1943
②雙鷹（TWIN EAGLE）
③快打旋風（STREET FIGHTER）
④雙截龍（DOUBLE DRAGON）
⑤異形（R-TYPE）
⑥立體精靈（PAC-MANIA）
⑦特殊部隊（U. A. G.）
⑧虎虎虎二代（TWIN COBRA）
⑨哈雷彗星（HALLEY'S COMET）
⑩雙子星（GEMINI WING）

◐**参加辦法**

凡一次兌幣壹佰元即可獲得大賽計分卡壹張，或裁下兌換券親至櫃台換取亦可。

◐**比賽方式**

參加者憑卡請服務員做現場裁判，各機種單局所得之最高分數經服務員簽字認可後，請記錄您的姓名、地址及連絡電話將卡片交回兌幣台（壹卡可記分三次，擇最高分爲您的成績）。

◐**比賽地點**

台北市中華路一段 88 號 3 樓（龍太服飾三樓）。

◐**比賽時間**

即日起至七十七年八月二十五日（星期四）止。本遊樂城每日公佈十大機種最新前三名高手資料，截止日優勝前三十名高手將以電話及限時信通知參加決賽。

◐**決賽日**

七十七年八月二十八日（星期日）十大機種前三名高手於當日上午十一時正（午餐招待）抽籤，決定指定機種及比賽次序進行決賽（逾時以棄權論），並邀請「精訊電腦」雜誌人員爲裁判長。

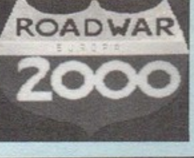
◐**決賽優勝獎品**

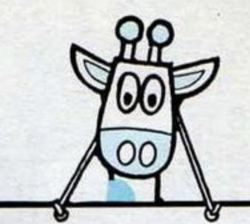
冠軍：可獲得伍仟元等值禮品。
亞軍：可獲得肆仟元等值禮品。
季軍：可獲得叁仟元等值禮品。
第四名：可獲得貳仟元等值禮品。
第五名：可獲得壹仟伍佰元等值禮品。
第六名至十名：可獲得壹仟元等值禮品。
第十一名至二十名：可獲得捌佰元等值禮品。
第二十一名至三十名：可獲得半年期精訊電腦雜誌。



AP & IBM作品



評論員	歐洲公路戰 AP(150元) PC(150元) SSI發行	荒漠游騎兵 AP(200元) EOA發行
 		
 **劉昭毅** 每當有新Game推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等著我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	8.1 這個可算是「廿一世紀公路戰」續篇的「歐洲公路戰」在畫面和結構上幾乎與前者完全一樣，只不過把戰場由美國轉到歐洲罷了。在另一片新的土地上，再次展開新的征戰與殺戮以揭露人類原始的欲望。或許這正是此GAME的目的與其迷人之處吧！	8.3 冰城傳奇系列的設計小組，首次以平面俯視方式所設計的RPG，在戰鬥畫面處理上仍採取類似冰城傳奇式的方法。在結構上主要是以未來爲背景，有非常生動的發展性。雖然平面俯視的畫面有點粗製濫造的感覺，但其優良的故事結構已彌補此一缺點。
 **鄭明輝** 3D迷宮地圖畫得我兩手發麻，解謎過程白了我兩根頭髮，但我還是覺得很過癮。請千萬別誤會我是被虐待狂哦！	8.4 二十一世紀公路戰是SSI出版的特殊類型角色扮演遊戲，頗受大家好評，把背景搬到歐洲，並加上創造車隊的能力比以前改進了不少。有人說，這是個很血腥的遊戲，那麼多人在槍林彈雨中死亡，但大家又是爲什麼喜歡上這個遊戲呢！	9 除冰城傳奇外，Interplay的另一套作品，平面的處理方式別有一番風味。在城裏每進一間房間時還能先放大再進入內部，設計十分優良，暫時拋開法術、神話，改用機槍、手榴彈，那可是另一種滋味喔！
 **蔡承澔** 爲了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若是玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲……唉！	8 「二十一世紀公路戰」的續集，提供了建立車隊以及人物傳送的功能，使遊戲的難易度減低了，它的移動方式在PC版上略有改進，可是在AP版上仍然是使用原來的方法——操作不易，使遊戲的樂趣減低不少。	8 冰城傳奇系列作者群的另一作品，將所有立體的地圖都改爲平面式，遊戲的內容、架構以及每個人物的動畫都相當不錯；只可惜畫面太過單調，大概是他們只會作立體的關係！
 **高文麟** 很久以前，有一個小孩得到創世紀Ⅲ的磁片，故事由此開始……後來；出現了一個叫KAO的怪人，RPG是他的第三生命，他堅信RPG的傳說將永遠流傳。	8 記得當初沒動手打「廿一世紀公路戰」的原因之一就是覺得起手太累了，不過這回可未必如此。不但舞台換了而且趣味有增無減，如果不是操作太累，我一定要來一場歐洲公路戰。	8.9 RPG一直侷限在法術和神劍之中，而「荒漠游騎兵」卻能以原有的RPG模式而獨樹一幟，EOA出品的畢竟不同凡響！

冰城傳奇Ⅲ	火狐狸Ⅱ
 AP(200元) EOA發行	 PC(150元) EOA發行
如果說「創世紀Ⅴ」是平面俯視式RPG中的代表作，那「冰城傳奇Ⅲ」可算是3-D迷宮式RPG中的首席代表了。不論在畫面、結構、音效上都將APPLE的特色表現得淋漓盡致。只不過它的難度比前二代難太多了。	提到「火狐狸Ⅱ」不禁讓人回想到八四年的「火狐狸」，它可說是當代的一大巨作，它的3-D的立體空戰，至今仍讓人回味無窮。在八八年的今天，「火狐狸」從APPLEⅡ改版PC AT/XT 用，戰場也從天空轉換到太空。它算是 PC上一個蠻不錯的遊戲。
EOA公司眞不是蓋的，Interplay製作小組更是沒話講，能夠同時開發出冰城和荒漠游騎兵兩套遊戲，而且提供了Auto Map的功能，比前兩代好很多，我想一個遊戲能持續這麼多代並非沒有原因的。	名噪一時的火狐狸推出了第二代，這次背景改到太空，爲抵抗列洛莫夫的侵略而戰，還提供EGA螢幕的版本，畫面十分漂亮，PC的玩家再也不用抱怨沒有火狐狸可以玩了。
太棒了！全新的畫面、人物動畫以及法術，都使我迷上了這個遊戲，再加上地下城的地圖也採用內存的方式，不要自己去畫，也是個很棒的設計。不過七種法師以及一百多種的法術又要「苦練」好久了。	說實在，這個遊戲和第一代並沒有什麼相同點，但是它仍然是一個不錯的射擊型遊戲，遊戲中有十個不同的任務，也可以讓我深陷其中良久。
這些傢伙眞是越來越過分了——Game 一版比一版強，「冰城傳奇Ⅲ」是一個我絕不願錯過的好Game，嘿嘿！面對著這麼一個精品，Kao 手又開始癢了。	PC上的「火狐狸Ⅱ」實在不怎麼樣，不過話說回來，它可以算是PC不錯的Arcade Game，如果閒著無聊，還是可以駕駛這架戰鬥機馳騁星際一番。

誠心的邀請

您有嘔心瀝血的程式創作嗎？

您有手捧作品却投訴無門的煩惱嗎？

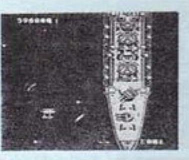
精訊資訊公司多年來出品的套裝軟體，品質優良、設計精美，玩家有極高的評價。尤其是在「血型占星術」、「星河戰士」和「屠龍戰紀」等中文電腦遊戲相繼推出之後，國內娛樂軟體的設計人才已逐漸受到重視。本公司爲培養軟體設計人才，特擬擴大吸收各類程式軟體的發表，如果您的作品有意發表，請洽本公司詳詢。



精訊資訊有限公司

電話： 511-4012·571-3657

遊戲評論

評論員	任天堂作品	1943	超惑星戰紀
		¥5,300 Capcom發行	 ¥5,300 Sun Soft發行
	**蔡承澔** 爲了玩Game ，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若是玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲……唉！	以任天堂的軟體設計水準來說，「 1943 」是一個不錯的遊戲。雖然仍有閃爍、延遲以及造型太小這些慣有的缺點，但是它明確的表現出大型電玩的風格，遊戲中的雷射使我感覺它的製作小組是否玩「 R-TYPE 」玩的太多了？	是一個以大地圖以及漂亮畫面取勝的遊戲。地圖太大了，使我經常在裏面爲了找路耗時甚巨，但是它的畫面及造型都很精美，還是值得一玩。
	**徐政棠** 除了運動類的以外，我愛所有的Game ，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要……。	多樣化的武器系統及流暢的移動，均是這個射擊遊戲的成功之處。突破大型電玩的型式而加入的RPG要素，也使人有別開生面之感；但是遊戲難度設訂得太高了一點，以致於到後面要背牢敵人出現順序方能過關。	一流的好遊戲！不但在畫面上處處講究，而且造型作得十分細緻，實在可當作一個值得保留的遊戲。唯一的缺點是玩到遊戲後面時，車子具有的爬壁功能會影響到操作性的高低。喜歡動作性遊戲的玩家千萬不可錯過！
	**胡定宇** RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是……。攻略本呢？	也是移植自大型電玩的作品，畫面及音效都很不錯，中間還加上了點數分配部份，可讓你經由戰鬥而漸漸的茁壯，並且有密碼供你下次接關，是個值得一玩的遊戲。	很棒，是個動作遊戲，主角駕駛著一輛萬能車，車上配有多種的武器及各型式的裝備，眞是上天下海無所不能；主角也必須進入各個洞穴尋找武器及裝備，畫面及音效當然是沒話說的，是個很不錯的遊戲。
	**劉昭毅** 每當有新Game 推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等著我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	如果拿任天堂上的1943和大型電玩的 1943 比較的話，那會大失所望的。不僅不能二人一起進行遊戲，所有的敵艦也都縮了水似的，甚至連打擊大頭目時的背景都消失了。不過對任天堂上衆多的射擊遊戲中而言，1943仍可算是上乘之作。	嘿，蠻不錯的一個遊戲，畫面細膩漂亮、人物造型生動有趣；由人而車，由車而人的遊戲方式讓人覺得新鮮，可算是個任天堂上頗有水準的GAME。

45° 40° 37° 30° 20° 10° 0°

妖怪道中記	聖闘士星矢完結篇	火洛克
 ¥4,900 Namcot發行	 ¥5,800 Bandai發行	 ¥3,400 S.Sacom發行
跟PC-ENGINE相比，任天堂版的畫面實在慘不忍睹，但是它較接近大型電玩。最令我受不了的是它又加入了RPG要素以及那可怕的背景音樂！	跟前作相比，這一次的畫面相當漂亮，可是失去了許多招式的畫面，而遊戲本身又忠於原著，若是沒看過漫畫者，恐怕永遠玩不完。	這個遊戲實在太爛了，操作不良是它的最大缺點，人物一直在地上跳來跳去的，若不是它的構想及畫面還頗可取，我絕不會給它6.5分。
和PC ENGINE的同名遊戲比較下，這個軟體可說是相形見拙。雖然它的遊戲狀況比較接近大型電玩，但是以任天堂硬體限制的角度來看，再優秀的軟體設計師也無法做到PC ENGINE的效果，更遑論大型電玩！	Bandai公司出品的軟體，向來都只有令人搖頭嘆息的份。由於近日的日本卡通「聖鬥士星矢」在日高居收視率第一的寶座，Bandai才會推出這個軟體來吸引大衆，內容和卡通幾乎完全相同。這個評分不只可以反應卡帶的優劣，也能適用於卡通和漫畫的好壞。	跳躍、攀岩等等比較少見的動作，均可在這個遊戲中看到。但是火洛克的致命傷是操作性極低，人沒事也靜不下來，到處跑來跑去而且遊戲困難度太高；但其他如畫面和背景捲動等要素都作的不錯。
原本是大型電玩上的遊戲，在PC Engine上也有，如今移植到任天堂上面，畫面及音效都差強人意；不過遊戲的進行比較容易，中間有些部份也做的還不錯，相信各位玩家要過關也不是一件難事。	是個冒險類型的遊戲，玩法跟第一代類似，其中的畫面做得比第一代好很多，只要你有看過這一部漫畫，相信你就知道如何過關，內容和漫畫書的情節相同，玩家們不妨試試。	是個動作類型的遊戲，有點像早期的「地底探險」，遊戲全部是在洞穴中進行，只是遊戲的控制比較難，畫面還算可以，音效則讓人聽起來有些煩。
雖然任天堂的「妖怪道中記」在結構上比PC ENGINE更接近大型電玩，但其畫面卻讓人不敢領教。尤其是它的音效，我只能說在噴鼻血之餘，眞想拿把鐵鎚將電視喇叭敲掉。	我實在想不出它有什麼迷人之處。尤其是這一代的聖鬥士星矢不論在結構、畫面上都比上一代略差一級，而且遊戲中處處設限，沒有看過聖鬥士星矢漫畫的人根本不可能玩完這個遊戲。	乍看之下，畫面還算不差，但拿起搖桿一試卻讓人猛搖頭（操作性太差了），主角動來動去的，很不方便控制，常常一不小心馬上就GAME OVER，是個需要動腦的高技巧高難度遊戲。







評論員		強棒聯盟 ¥4,900 Hudson發行	劍王 ¥5,500 Sega發行
	**李培民** 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。爲此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game眞是旣快樂又痛苦！	鮮明的色彩、富有節奏的音樂，加上細膩逼眞的球員造型，就足以使強棒聯盟在衆多棒球遊戲中脫穎而出備受矚目。雖然具有幾項頗爲嚴重的Bug，但遊戲性却是其他棒球遊戲所無法企及的。	「劍王」是少數幾個能夠大量採用雙層畫面移動的卡匣，雖然SEGA公司將它歸類爲RPG，但遊戲中的動作要素却佔有相當大的比例。背景音樂、人物造型均屬上乘，然而爲了完成任務，必需在諸多類似的場景中來回奔波是最令人不耐之處。
	**蔡承澔** 爲了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若是玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲……唉！	這是我所看到最順眼的棒球遊戲，它的畫面也相當不錯，只可惜它的球隊都是一些另外設定的球隊，較缺乏眞實感。	含有少許RPG性質的動作遊戲，只不過你必須不斷回來於數個地方，向居民問話，對於不懂日文的人玩起來會很辛苦。由其多處相似的造型畫面，可以感覺到製作小組有一點偷懶，使它的分數降低了不少。
	**林元明** 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我平生最大的樂趣，唉！爲了新Game昨天我又失眠了。	Hudson Soft的球類遊戲處女作，是目前畫面最佳的棒球遊戲，球員的控制性非常靈活，但是如果沒有深厚的棒球遊戲功力，想要進入強棒聯盟眞是比登天還難。	類似「劍聖傳」的動作遊戲，但是再加上濃厚的RPG要素，因此卽使是動作遊戲的高手也要大傷腦筋的。
	**徐政棠** 除了運動類的以外，我愛所有的Game，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要……。	這個棒球遊戲是目前所有遊樂器上寫得最好的一個！不但在畫面、音效上有極好的表現，而且佈局良好，難度適中（棒球原本就不能太簡單！）是不可多得的優良軟體。比起Namco出的棒球，眞有天壤之別。	在SEGA所出的軟體中，這是第一個有二層畫面的遊戲。就性質而言，是屬於略帶RPG成份的動作性遊戲，難度不高，但要花費不少時間才能夠看到結局。背景音樂不錯，喜歡動作性遊戲的玩家可以試試。

所羅門之鍵	時空戰士3D	忍
¥5,000 Salio發行	¥5,500 Sega發行	¥5,500 Sega發行
雖然任天堂已將本遊戲做得很好了，但SEGA版的「所羅門」還更好！尤其在音效上的表現，透過FM音源更是傑出萬分。前後的六首曲子支支動聽，若你是FM音源迷，那麼千萬別錯過。	比起原來的時空戰士，除了具有相似的遊戲結構外，其他在各方面的差異極大。它的每一關足足有原來的三倍長，順暢的地面捲動，更爲兇猛的怪物攻擊，以及更高速的遊戲速度，使得本遊戲足以名列爲高級玩家卡匣而無愧。	SEGA大型電玩的移植版，雖然仍有一段差距，但還是一個具有水準的卡匣。其最大的改進就是不像大型電玩版稍被敵人一碰就死，而改以生命點來計算。全部五關的十九個場景，每個均不相同，忍者修練場更是傳神，是個極佳的忍者類型動作遊戲。
一個畫面、音效都是一流的遊戲，玩起來要花很長的時間去思考，雖然任天堂也出過這個遊戲，但是和SEGA的比起來，任天堂的簡直就是垃圾。	全部遊戲內容都改寫過，音樂重新編曲，再加上色彩繽紛的怪物及FM音效，使整個遊戲再走上另一高峯；若是不玩這個遊戲，你會後悔一輩子！	或許是它的大型電玩做得太出色了，使這卷卡帶的感覺並不好，但是還好因爲它加入了生命的情況，使得玩大型電玩「一碰卽死」的陰霾一掃而空。
Salio公司繼「未來戰士」之後推出的第二個SEGA版軟體，無論在圖形與音效處理上都遠較任天堂版爲佳，是一個不可多得的動作益智遊戲。	由於時空戰士第一代卡匣無論在日本或台灣均已告缺貨，SEGA公司又推出3D版時空戰士，雖然在圖形、音效與流暢感比第一代進步不少，但是在3D立體眼鏡之下玩起來非常吃力，最好是輸入2D密碼，否則……。	雖然是移植於同名的大型電玩，但是只有標題畫面還說得過去，背景音樂及遊戲性比起大型電玩版失色不少。 8.3
這個遊戲除了操作性較差之外，並沒有其他任何顯著的缺點。就玩過任天堂版本的玩家而言，各關的佈局完全沒有改變，是比較可惜之處；但是畫面和音效的改進，確是令人有別開生面之感。	三度空間的時空戰士並不能做到和大型電玩相同的效果，但已經比以前的時空戰士好得太多了。立體感配上巨大而生動的造型，流暢的捲動畫面，多變化而會自行變化的障礙物，超大的守關魔王……都充分表現出SEGA公司的軟體能力。	「忍」是極有創意的動作性遊戲，唯有使用武器等級升得太慢，是美中不足之處。和大型電玩相比，不但火力過於薄弱，背景音樂太差，而且忍術太難得手！但看在主角採生命點的方式（不會一碰就死）以及畫面十分細緻上，仍値得花時間玩玩

/鄭明輝

讀圖機性能分析

熱線？詢問絡繹不絕……
質疑？來函如大雪紛飛……

最近有許多讀者來信或來電詢問關於手握型讀圖機的性能問題及本公司所附贈的Dr. HALO DPE是那個版本？它和市面上所見的HALOⅡ有何不同？故爲此文與大家簡單說明一下。

目前的讀圖機市場十分混亂，筆者研究過幾種廠牌，有些心得可以提供給欲選購讀圖機的朋友們作參考：

(1)它的存檔形態可以提供那些繪圖軟體使用。

(2)它所能掃下來的圖形有多大，特別要注意它所能存下來圖形的大小。筆者曾見過某種廠牌的讀圖機雖能將相當大的圖形掃到螢幕上，但只能將螢幕大小的東西存下來；換句話說，它能處理的圖形大小只有寬10公分高4公分而已。但有些設計良好的讀圖機便可以處理到寬10公分寬，高25公分的圖形。

(3)濃淡深淺的顏色調整能力對於掃描進來圖形的效果有很大的影響。

(4)產品的整體感覺，包括包裝、觸感、附贈軟體，甚至於磁片的貼紙，如果使用起來就很不舒服，會覺得白花寃枉錢。

再來談到HALO DPE和HALOⅡ有何不同，HALO是簡單的繪圖軟體，DPE則是DESKTOP PUBLISHING EDITOR的簡寫，是一套完整的桌上印刷排版系統，而且有一點很重要，HALOⅡ是1984、1985年的軟體，DPE則是1986、1987年的軟體，差了兩年，程式的功能就差了很多，底下再仔細說明：

(1)HALOⅡ只能編輯像螢幕大小的圖形，HALO DPE則可以處理比螢幕大數倍的圖形。

(2)HALO DPE提供了DFI HS-1000.DFI HS-2000型的讀圖機驅動功能，也就是說使用者可在HALO DPE下直接使用讀圖機，而不需將讀圖機和繪圖工作分別處理。

(3)HALO DPE可任意決定圖形列印的份數，HALOⅡ則沒辦法做到。

(4)HALO DPE可和其他的繪圖軟體並存，可以將圖形存成.CUT，.IMG，.TIF等類型的檔案，換句話說，GEM或是Page Maker都可以直接使用HALO DPE所特別指定存下來的圖形檔，不像HALOⅡ將自己封閉起來，無法和別人溝通。

HALOⅡ和HALO DPE大致上的差異就是以上四點，不過這四點對使用者來說已經很不方便了，各位讀者在選購讀圖機之時，是否該將所贈繪圖軟體的附加價值做個仔細的考慮呢？

/鄭明輝

Get的秀圖功能——繪圖軟體的絕佳溝通橋樑
圖騰使用淺釋

在炎炎夏日的七月，精訊資訊公司推出了一套功能實用的工具程式——圖騰，為了使大家能更得心應手的運用這套工具，特別在此說明它的一些特殊應用技巧。

「圖騰」的強大功能之一是使各種繪圖軟體所編輯出來的圖形能互相使用，解決各種圖形存檔不相容的問題。在各繪圖軟體中都有類似Show Screen的功能，可以將邊上的各種功能指示圖像去掉，使整個螢幕上都是圖形。在這個狀態下，利用Get主程式中右 Shift 秀圖的功能（請參照圖騰說明書第卅頁指令說明），將圖秀到螢幕上；如此，你在別的繪圖軟體中於Show Screen狀態下所抓下來的圖形，便可以轉到目前的軟體上使用。

舉個例子來說：我在Dr. HALO上面。先載入或畫好一張圖，然後選擇最左上角的Clear功能，按右按鈕（某些老鼠可能是用中間的按鈕代表，如GMouse），再選擇 ☒ 作Show Screen功能，使螢幕上四邊的功能提示圖樣消失，這時便可以用Get的抓圖功能將圖形存下來了。注意，HALO通常設定在第0頁，所以一定要按 Ctrl 鍵。

接下來進入Paint Brush Plus選用Page選單下的Show Sereen功能，使功能指示圖樣消失，然後按 Alt 和右 Shift ， Ctrl 鍵則不能按，因為Paint Brush通常設定在第1頁。選擇圖案編號之後，該圖形便載入你的Paint Brush之中了，再以Paint Brush中的Save功能將圖形存下來，此後Paint Brush便可以直接使用你所存下來的圖形檔。其餘各種繪圖軟體之間圖形的轉換，都可以用這個方法來處理。

另外，有些讀者來信詢問，如何在ET24中編輯Get所抓下來的圖案，其實也是用Get中秀的功能，只要先把圖秀到ET24的編輯畫面就可以了。總之，把圖秀回螢幕的功能妙用無窮，讀者自行善加體會，必能發揮許多意想不到的功能。



/高文麟

關於創世紀V……

KAO邀你同遊 Britannia



剛打從編輯部回來，手裡拿了一份Lord British的新資料，二話不說，馬上將它整理完畢和這堆文字一同曝光以饗讀者。快！閒話休提，先談談「創世紀V」吧！

創世紀系列作品簡直就是British的程式發展史，說來眞巧，她也等於是我的RPG發展史。「創世紀Ⅲ」是我跨進RPG的第一步，直到今天，即使在Apple上有過各式各樣炫麗無比的Game，仍然無法取代「創世紀Ⅲ」在我心中的地位。

「創世紀 V」到底是個怎樣的Game？她是否眞的是零缺點？其實我覺得零缺點倒不盡然，而是竭其所能地把缺點減至最低。像這次玩「創世紀V」時就有兩點教我受不了：一個是Britannia的古文字，另一個是一個要命的機關，幸虧承蒙蔡承澔兄指點，否則Kao不知要在終點前困多久，至於是那個機關，嘿嘿！你猜！

關於Britannia 的古文字，據傳這種取材於北歐上古時代的文字、星象、卜籤……等神秘學有極大的關聯，算是個很不錯的構思，但似乎用得太多了些，讓一群來自異國的勇士摸不著頭腦，我想這是個敗筆；那麼剛才的機關呢？其實那只是怪自己腦筋不好罷了。

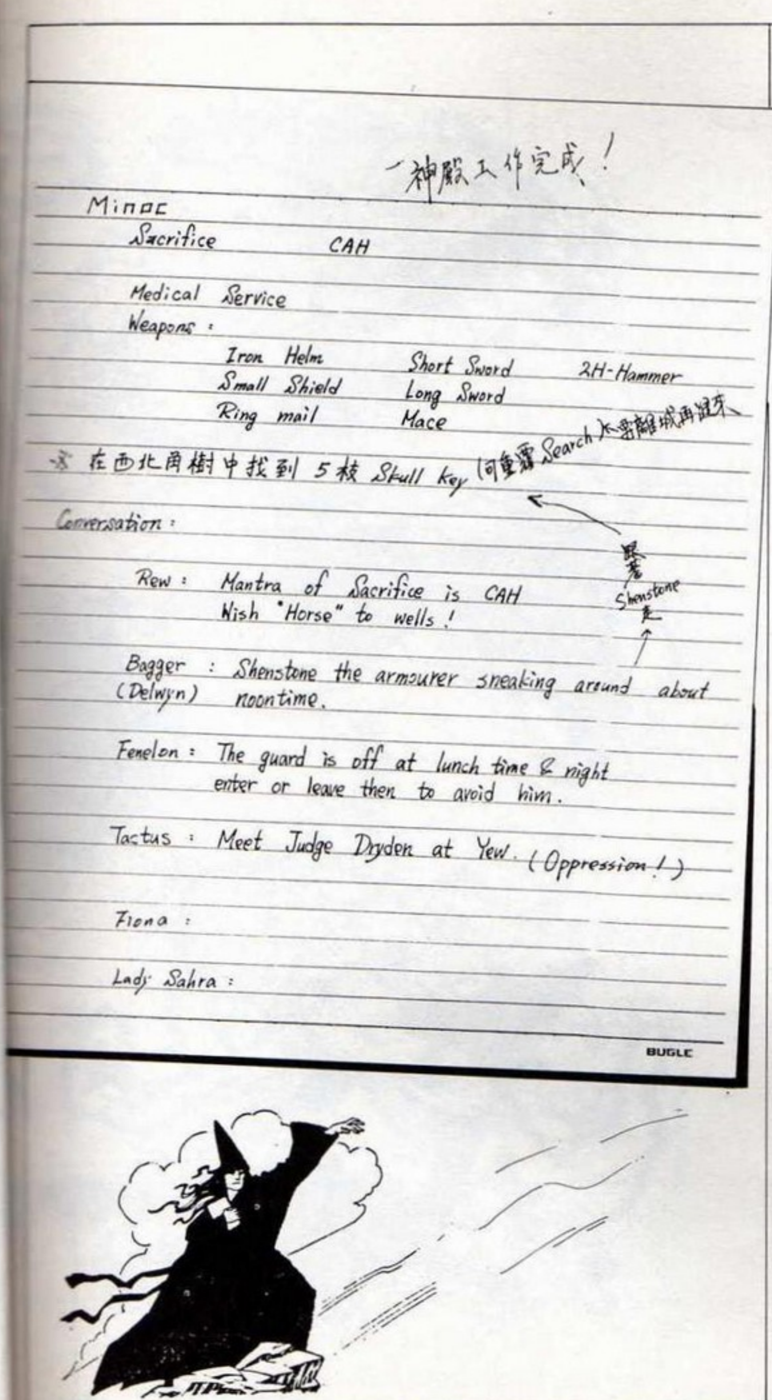
若要說「創世紀V」最棒、最成功的地方，應該是她的模擬世界，想必British和「創世紀V」的工作群在設計上花了不少精力和時間，方能使Britannia 成爲一個文明世界。大家有目共睹的事實是創世紀的每一代新作都有明顯的突破，而第五代之所以優於第四代，主要並不在於畫面的細緻與否，也不在於是否有新的武器裝備，更不在地圖的擴大，而是模擬世界的寫實（這才是「創世紀V」的靈魂所在）；回顧一度驚爲天人的「創世紀Ⅳ」對話……唉……。

最近常有人問起我這將近一個月（當然是地球時間）的Britannia之旅的一些細節，而我也正準備以這些細節爲藍本，進而籌劃自己的行程。然而事實上，蔡承澔兄正在著手一篇遊記，相信屆時一定可解答一切問題才是，是故在此無庸饒舌。不過可能還是有不少朋友這兩天才出發，不妨順便談談個人的經驗，希望能對他們的旅程有所幫助。

筆記，筆記太重要了。記得第一眼接觸到「創世紀V」，Kao立刻秉持素來的好習慣——帶著記憶容量普通、Bug 很多又一天到晚出Error的「Kao私人專用頭腦」（不是電腦）和一顆熱誠的心就上路了，結果證明人力終究是有限度的！於是Kao只得放棄一切，趕回台北家中帶本筆記簿重新再來。至於筆記格式隨個人喜好而定，我的習慣是先作如附圖的筆記，搜集到相當的資料後再作整理，在此就將個人的筆記形式呈獻給各位作參考，雖是野人獻曝仍值得讚許是不是啊？

對於你所控制的人物，還是一句老話：「他就是你，你就是他，該做的事就做，不該做的事別讓他動手。」別笑，第一回我就忘了，因爲糧食不足，大肆搜括居民的食物，搞到名譽掃地，連Words of Power都問不到。幸好那次回地球拿筆記本，才得以洗刷這奇恥大辱。唉！現在居然連在Game裡都要循規蹈矩呢！

據Kao高人一等的觀察發現不少


一神殿工作完成！

Minoc

Sacrifice CAH

Medical Service

Weapons :

Iron Helm Short Sword 2H-Hammer
Small Shield Long Sword
Ring mail Mace

※在西北角樹中找到5枝 Skull key (可重覆 Search 不需離城再進來)

Conversation :

Rew : Mantra of Sacrifice is CAH
Wish "Horse" to wells !

跟著 Shenstone 走

Bagger (Delwyn) : Shenstone the armourer sneaking around about noontime.

Fenelon : The guard is off at lunch time & night enter or leave then to avoid him.

Tactus : Meet Judge Dryden at Yew. (Oppression !)

Fiona :

Lady Sahra :

BUGLE

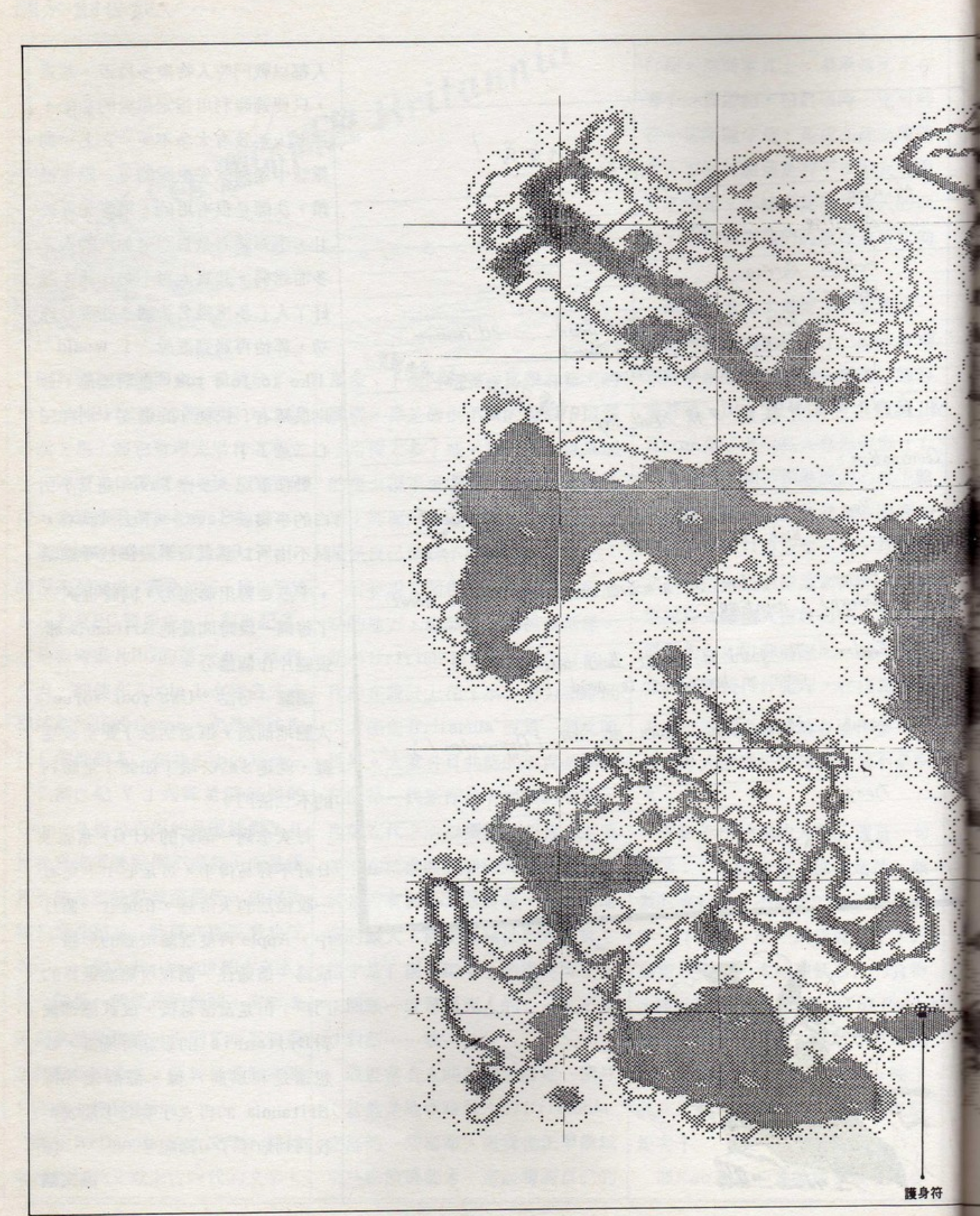
人都以戰鬥時人物衆多爲苦，其實，只要適時利用指定領隊的功能，控制上不致有太多不便。在上一期雜誌中康智欽先生說的可一點也沒錯，法師是很有用的，這叫先苦後甘，不知諸君是否因可加入的人太多而迷惘。其實大可不必如此，選好了人（多挑幾名法師）就專心練功，那怕再遇到誰說〝I would like to Join you〞也別理他，否則很難有「快捷」的進度，別再三心二意了！

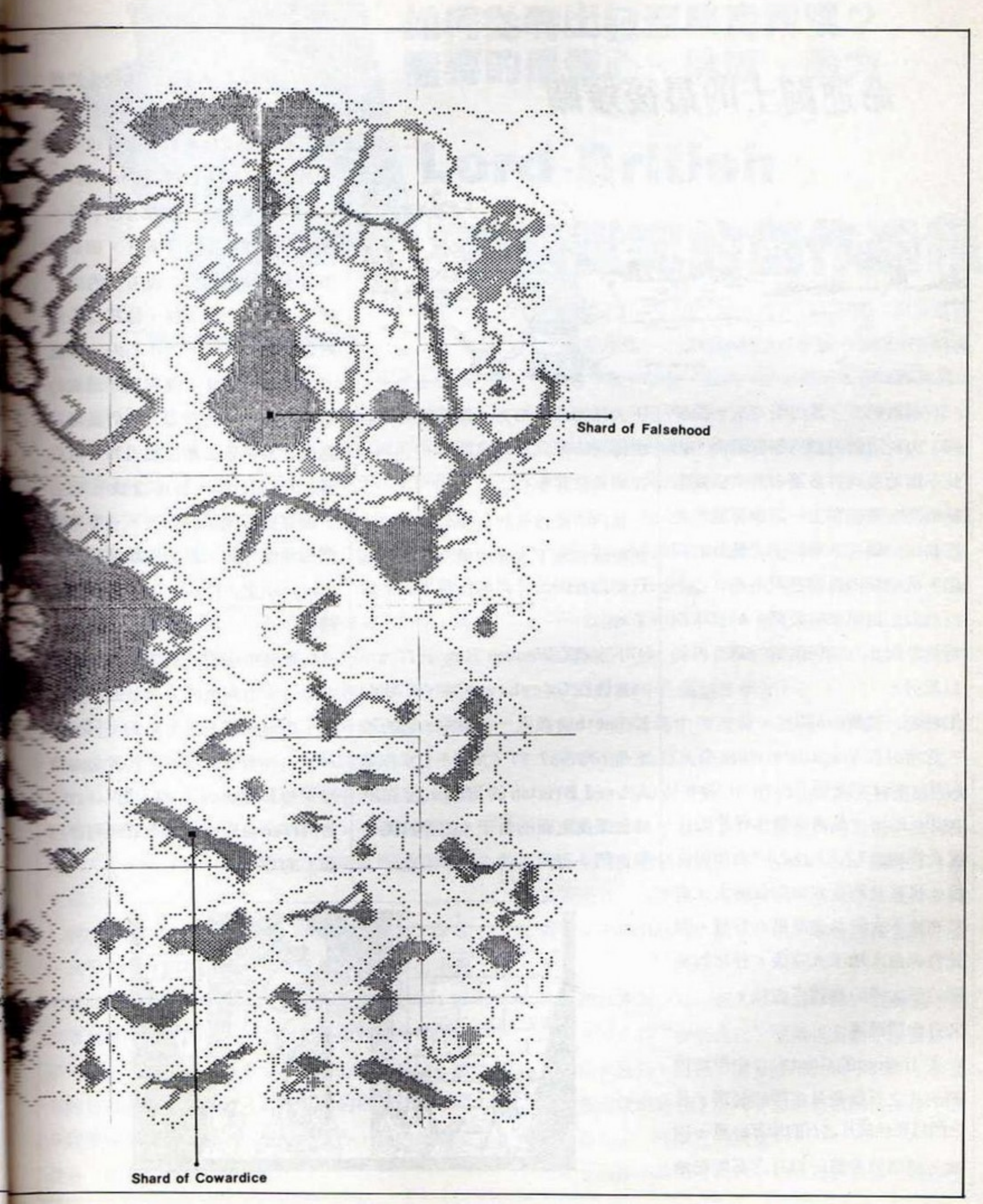
勤作筆記，多作 Save，遇見不明白的事物就 Save 一下去試試看，試不出所以然就趕緊設法找尋線索，千萬要善用聯想力，同時也別忘了每隔一段時間就把 Britannia 那張磁片作個備分。

總歸一句話〝Use your force〞大膽地前進，但是別忘了要常按Q鍵，就是 Save 啦！如此才是勝利的不二法門。

每次拿到一個新的RPG，奮戰多日好不容易得手，可是心中不免有一股悵然的失落感。在這近一個月中，Apple 再度脫離電腦的形體，成爲一道通往一個我所熟悉世界的門戶；但是當落幕後，成就感卻被對Britannia 的思念所掩蓋，我想還是和以前一樣，靜靜地等待 Britannia 的再次呼喚吧！朋友，我回到地球了，你呢？

/高文麟

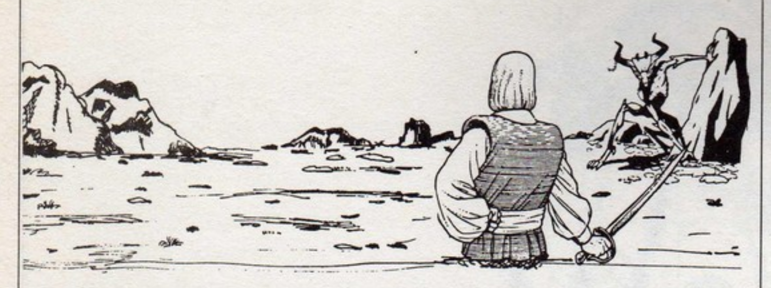

護身符



界地形圖

/蔡承澔

命運鬪士的最後難關



「創世紀Ⅴ」推出至今有一段時間，由於這個遊戲的難度偏高，因此不斷地接到許多讀者的來信及電話詢問。雖然在上一期康智欽先生已刊出一篇文章解答了大部分的問題，但可能因爲解答得不夠詳盡，反而衍生出更多的疑問，於是本期特別針對廿二期所遺漏的部分再加以說明。

⑴最後一塊寶石碎片：

你可以在Serpent′s Hold中，向Gardner問有關Shard of Cowardic 的事，他會告訴你碎片的位置是在地表L'A″,L'I″的相對位置，也就是地下大陸的位置上。由於在地下大陸無法使用六分儀，因此當你進入地下大陸後，仔細的參閱地下大陸的地圖再去找。

⑵月之門補述：

從 Jhelom的Goeth 口中得知所謂的月之石就是月之門的秘密，月之門只在埋藏月之石的地方出現，因此，我們只要將一塊月之石埋在地下大陸的任一地方，以後就可以藉由傳送法術直接到達該地。

⑶關於世界中心：

我們所要找尋的Lord British正被關在地下大陸的第八層地下城只要你有辦法見到他任務也就完成了。

⑷小木盒(Wooden Box)：

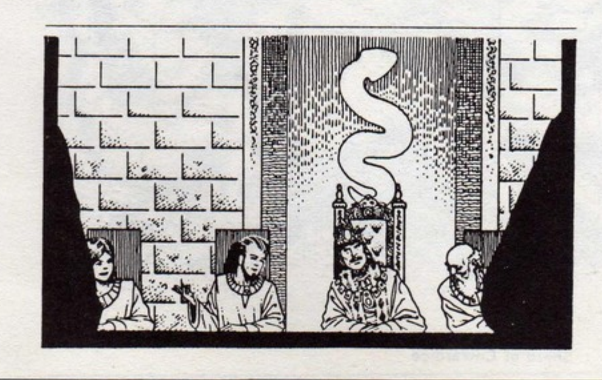
當你在Greyhaven時，Lord Kenneth會教你一首樂曲，它的答案是678 987 87 676 53；當你進入Lord British的房間，坐在鋼琴前彈奏上面的曲子，就會打開一個密門，房間內就有個小木盒。

⑸結局：

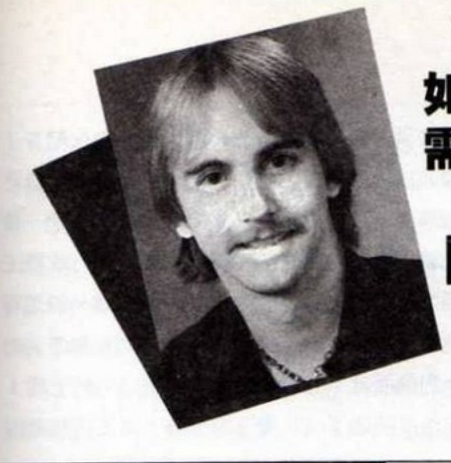
當你歷經千辛萬苦到達最後的房間時會發現房間內空無一人，而且也沒有任何出口。別緊張，只要你穿過鏡子，就可以看見Lord British 在裏面，他會問你有沒有帶小木盒，你當然要答「有」，如果你不信邪，硬是要答「沒有」的話，嘿……。在你回答後，你將盒子交給Lord British，他小心的打開盒子後說：「這是一塊由天外飛來的石頭，有了它的魔力，我們就可以自由行動，愛上那兒就去那。」接著Lord British將木盒放在地上，隨著寶石閃爍的光芒，一座傳送門由地面升起，於是你跟著Lord British進入門內。

補述：

在燈塔中學習的樂曲，其實就是Stone，有興趣的人可以去和他談談，學習樂理是很有趣的。另外那一塊天外飛來的石頭，其實是由地球飛到Britannia的，而Lord British和你可以利用它回到自己要去的地方。



/高文麟



如何從零出發至果實累累？需要的是信心、勇氣、毅力……

Lord British 談創世紀的創作過程

「創世紀」（Ultima ）系列可以說是我生活和生命的一切，從我十八、九歲起一直到目前，仍然在動手寫「創世紀」系列或者是與其相關的作品。在我開始敍說「創世紀」的創作過程之前，我覺得有必要告訴大家一些關於這個系列作品的背景，有了這點認識後，或許更便於我解釋「創世紀」的內在精神。

我第一次接觸電腦是在高一（1975年）那年，那時我正在讀Tolkin的Lord of the Ring Trilogy，這本書引領我進入了一個幻術和劍士的幻想世界，我開始玩一些角色扮演遊戲，諸如Dungeons & Dragons（譯者按：Dungeons & Dragons 是一種紙上的RPG），而且我喜愛富濃厚中世紀色彩的神話故事的情緒與日俱增。回頭想想，不難發現這股推動力量由何而來，不過當時我只知道那樣做很有樂趣。

我所讀的那所高中只教授一學期的BASIC 課程，只有一部電腦終端機，其實就是一部電傳打字機，以Modem和位於休士頓某處的主機相連結；雖然學習環境很不理想，但是我和幾位同學卻很想多學一些。最後，校方給予我們額外的上機時間。電腦的初級課程必須要各人訂定自己的程式計劃，到學期末時就依此給分，一點也不意外，我的計劃正是寫一個RPG 程式。

就連我的第一個Game 也和「創世紀」相當雷同，在第一個Game 裡，玩者必須在一個由上方俯視的地下城中移動，畫面一律以文字代替圖形構成，每走壹步，打字機就打出一個10×10的新的區域，在其範圍內會有文字顯示牆壁或是以〝X〞代表門戶和一些代表怪獸的字體。

寫好了一個這類的Game ，我往往把它丟置一旁，帶著更多的經驗和幻想著手下一個Game ，於是，一版比一版複雜。在高中時期，我秉持此一信念——寫個Game 、學習、把它拋開再重新作過——重覆達廿八次之多。因此，在程式和Game 的製作技巧上，我十足是個自學者。

1979年我高中畢業後，我到一家電腦公司工作，在那兒，我首次接觸到APPLE Ⅱ ——一部眞正的電腦。那時有一個叫〝Escape〞的迷宮遊戲吸引了我在Game 裡加入3-D立體畫面的動機；然後歷時一個夏天的辛苦設計，〝Akalabeth〞誕生了！由於獲得我工作那家老闆的協助，解決了市場行銷的問題，〝Akalabeth〞成了我第一個公開發售的作品。

正如我在高中時一般，〝Akalabeth〞並非爲市場而作，而是爲了娛樂自己，當然也是爲了學習進一步的程式技巧。所以，當California Pacific（當時一流的硬體廠商）公司有意銷售我的作品時，我險些進入了一種瘋狂的狀態中。

可是這並不意謂著我對一切感到很滿意，因爲我

知道以自己由〝Akalabeth〞學到的經驗，尤其是對3-D畫面的處理手法，我絕對可以作出一個很好的「銷售版」遊戲。是故，我拋開了過去的作品（又一次！）而著手於另一個更富挑戰性的工作，「創世紀」的傳奇故事也由此展開。

當我動手寫第一個「創世紀」時，我僅使用BASIC程式語言靠著一位朋友——Ken Arnold的援助（他一直是我的工作夥伴），完成了那些需要藉機械碼完成的部分，其中包括了如今仍沿用的畫面顯示方式。起初我倒沒打算出系列作品，但是由第一代的經驗，我了解組合語言的工作能力，因此我打算以組合語言再作一個更好的Game，「創世紀Ⅱ」便由此而生，當時是交給Sierra On-Line公司發行。

就技術上而言，「創世紀Ⅱ」是我第一個以組合語言完成的Game，很自然的在完工後又有了許多新的改進方案，相信大家都猜到了，那就是「創世紀Ⅲ」的構思，但是很不巧的是此時我正面臨了一些問題，想想我即將升上大三（德州大學），然而學校的成績卻和我的收入成反比。眼看著「創世紀」系列的銷路愈來愈好，而顯然我必須在學校和專業寫程式之間作一抉擇，但是很幸運的，我似乎是作了正確的選擇。

「創世紀Ⅲ」是由Origin Systems公司發行的，這家公司最初是由我、我哥哥Robert和一個朋友Chuck 'Chuckles' Bueche，成立於我父母的車庫裡。由於「創世紀Ⅲ」的成功例子使我了解一個事實，那就是：連我自己都不知道「創世紀」系列到底會有幾代作品，但只要我不斷地改進，再加上大衆喜歡這系列作品，「創世紀」就永遠不會有完結篇。隨著硬體不斷地在進步，應該還有很好的機會多磨練一下，那麼照這種情形看來，我還能再寫好幾版「創世紀」呢……？

我承續著寫一系列神話的心情來寫「創世紀Ⅳ」，在程式技巧上經過相當時日的磨練之後，使我更大膽地專注於故事性的寫作。同時我也感到了一種新的挑戰，我得克服那種「搜索，征戰，打敗魔王」的標準RPG劇本。「創世紀Ⅳ」敍述一個追尋個人美德（在Game或眞實世界中皆然的美德）的過程，對我而言，它引導出該系列第二部的主題；前三代作品敍述了三代魔王的消逝，而第四代起則展開一連串倫理道德之追求。

「創世紀Ⅳ」中追尋的是對美德「正向」的修練，是故第五代中便發生了「好過了頭」的弊端，第五代敍述的是Lord British不在Britannia，而剛愎自用的暴君Blackthorn則以高壓手段和陰謀統治世界，他扭曲八項美德的精神以合於他的私欲。在此時，你並非被「召喚」來毀滅Blackthorn，而是要找到失蹤的Lord British，幫助他重返王座。在第五代中，你將是一個類似羅賓漢之類的人，在一個難辨敵友的世界中獨力奮鬥。

設計「創世紀Ⅴ」最主要的目的是要將玩者帶入一個很「眞實」的接觸中，不像過去的那些FRP（譯者按：Fantasy Role Playing Game）那樣一成不變（因爲別人都說他是壞人，那麼他就永遠是個壞胚子）。沒錯，Blackthorn可能給人留下極惡劣的印象，說不定你們第一次碰頭時，你就眼睜睜地看著他奪走了你重要戰友的性命（這個戰友搞不好在第一代時代就與你相識了），而你卻束手無策；像如此這般的內心掙扎和道德是非交織在一塊的糾葛，使得「創世紀Ⅴ」成爲一個引人入勝的Game。好不容易我們終於進入了主題：我到底是如何著手於「創世紀」的編寫工作。

對我而言，「創世紀」並非是集合了一堆「問題」讓人去解決的Game，而是一個完整的空間，你可以說他是另一個世界，一道通往另一時空的大門

，門的那一邊是另一群人和不同的文化。我花了極多的時間致力於此。

每當我玩一個類似的Game ，我沒辦法花太多時間去「對付」每一個問題，而我會繼續玩下去的因素是它夠新鮮，有特別的點子和設計，一旦遊戲只剩下很機械的操作，我就放棄了。

為了避免此一弊端，我花了近半的時間使遊戲保持趣味性，眞是鮮事處處有。所以，玩者不僅能由解決問題而得到成就感，也可以光是四處走走，找點樂子，享受一下「另一個世界」的感覺。

接下來的事也是很特別的，一般學校裡的程式語言課程多半指導學生一些很具體的程式設計原則，諸如事先的計劃、Top-down 的寫作技巧、以及除去多餘動作……等等。而「創世紀」在開發時，卻是依循著敍述嚴謹的方向而作，並非是為了所謂的「結構化」而作。

開始着手第一步的工作是畫面以及畫面元件之驅動部分，這和遊戲中每部分一樣，每出一個新版就得重寫，自然地也必須改寫副程式庫，這個程式庫是Game 的基礎，包含了片頭、文字顯示、造型表……等等。

一旦圖形和文字的骨架完成，接下來的工作就是地圖部分了，先籌劃好預期的遊戲空間，再將之繪於紙上。當我在繪製地圖時，程式部分的工作是記憶體的配置和細節處理。由於「創世紀」的設計工作日益擴大，一個理想的工作群是必需的，此時「我」就變成「我們」了。

有了可以正式啓動的程式後，必須在主程式中植入一些出入城鎭之類的資料，在這個工作完成後，我算是有了一個巨大、空曠的世界來動手修整，通常我也是經由和玩者相同的11×11大小的畫面開始工作。

再來是怪獸，我們首先讓這些怪獸能生生不息而且得具有相當的智力，這是最困難的工作之一，然後得設計戰鬥的部分。由於有了戰鬥，就必須得有些武器，所以我們加上了商店、各式各樣的店鋪、武器、盔甲和醫護，這都是為了使戰士生存於Britannia；地下城也為了某些目的而設立，當然，誰會傻到不學習魔法而貿然衝進地下城……？

情節的設計那幾乎是最後的事了，當一切都設置完備，地下城怪物皆得其所，故事性的情節才加以設置以表現程式之細節。這一點，在「創世紀V」中表露無遺，這是我一直努力的目標，企圖使Britannia有合理的活動和適切的反應。在我加上了大鍵盤琴的造型後，很顯然的，它似乎得「彈得動」才行。

在完成可彈奏的工作後，又似乎得給它一點彈奏的目的（事實上，我也給了它彈奏的意義），同樣的，似乎在遊戲中也得有人教你如何演奏會比較好一點（結果也眞的有了這麼一個人）。

在工作幾近完成時，各類線索必須植於各式文件及與居民的對談之中。對我而言，這是最艱鉅的工作，因為Game 根本是完成了的，我不須要任何線索協助；老實說，要設計出理想的線索，分佈於百來人的言談中，又要使談話各具風味，那可是歷史性的大事。是故，我往往在工作伙伴甚至普羅大衆中來尋找這些人物的性格。

終於，在許多人數年的工作後，「創世紀V」完成了，我的人生、我的性格、我的時間、我的工作伙伴都走進了一代又一代的創世紀世界中。在一兩年的工作結束時，我的生命可以說是依靠在這個Game上，因此，每一個成品必定表達了我所能的最佳境界，我希望它們的確是如此。

溽暑的清涼派 — RPG 信箱來囉！

一九八八年七月中旬，火傘高張的台北市內……

K：「……怎樣？我是想RPG……問題……RPG……」。

K：「所以…………」。

A：「好！沒問題！」

B：「一句話！」

C：「可以啊～～」

所以，RPG信箱誕生了。

爲了協助讀者共同對抗RPG的困難陷阱，我們邀集了衆所熟知的RPG高手（如高文麟、徐政棠、鄭明輝、蔡承澔……），承接RPG中疑難的個案，以期將我們的經驗傳遞給需要幫助的玩家。

要把個案交給我們的手續很簡單，只要在來信的信封上註明「RPG信箱」字樣就成了；但是，我們也有一點點話想說：

(1)以RPG爲主，其他類型的Game除非情況特殊，恕不在信箱中回答。

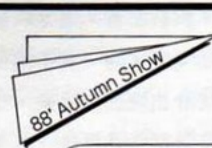
(2)適用機種：APPLE、IBM PC、SEGA、PC-ENGINE！

(3)請詳述問題之狀況，光說「創世紀V玩到後面那裡發生問題」之類的是很難回答的！

(4)基於問題之普及性，有些來信可能無法在信箱中回答，在此情形下仍希望我們私下回信的朋友，請隨來信附一回郵信封（最好能塡好啦）

怪人話多請包涵，反正只要讀者大人來信，或偸或搶或騙或拐，我們會盡一切可能弄到答案的。

快！別遲疑，把問題交給我們，你會滿意的！



TO:所有電腦愛好人士

(1)GS軟硬體大展
(2)GS網路及MIDI之邀
(3)低價位GS與相容週邊特賣
(4)第一次甘比世界聯誼會會員大會
(5)現場免費更換GS之新ROM與VGC晶片
(6)現場更新Unidisk爲3.5″磁碟機
(7)現場敎授軟體使用方法
(8)精訊資訊套裝軟體摸彩與精訊產品特賣活動
(9)爲提昇服務品質本會定於八月廿日起將會費提高爲1500元，但爲使有心加入本會的讀者免於向隅之憾，凡在廿日前入會者，會費仍維持500元。最後良機，切勿錯失

FROM:甘比世界聯誼會

詳情請洽：邱憲平(931-5019)　趙嘉浩(713-6466)

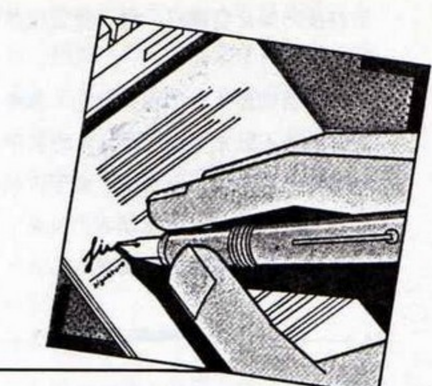
誠徵十名現場義務工作人員

77年秋季成果發表會

主辦單位：甘比世界聯誼會
贊助單位：一流資訊股份有限公司
傳豐科技股份有限公司
精訊資訊有限公司
發表日期：77年8月20日
8:30AM－5:00PM
會場地點：台北市永康街60號
（龍安里民衆活動中心四樓）

公車路線（師大站下車）：0東右、18、15、26、33、55、64、74、209、235副、254、278

西門孟信箱



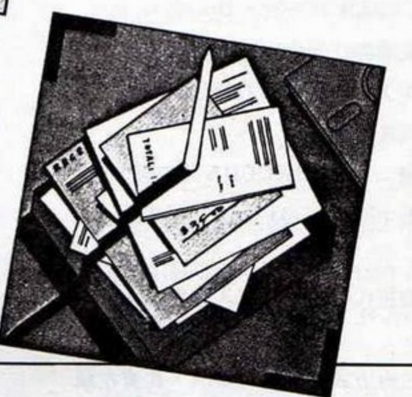
◆手札

暑假已經過了一半，不曉得讀者對於假期休閒或是讀書計畫完成了多少？若是一無所獲，現在開始總比不開始來得好，同時也希望對程式設計有興趣的讀者能更上一層樓。

由這個月讀者來信的情形看來，詢問的問題比較多元化，不再只是詢問「血型占星術」的操作的方法或是PC Paint Brush Plus的操作。其實假如你的程式不長，你也可寄來給我替你除蟲（De-Bug）。

這個月我回信回得頭昏眼花，有許多讀者希望回信別在雜誌上刊登出來，我都照辦，但希望以後不要作這樣的要求，將問題提出來大家一起研究不是很好嗎？

精訊電腦學園的BASIC繪圖班於本月已出版到第三期，有心向學的讀者可別再觀望了！這是一套難得的教學軟體。



◆問答錄

西門孟先生你好：

自從買了你的大作「血型占星術」之後，我發覺學習程式寫作需要不斷的求知與努力，而且有病就要求醫，現在有些問題就煩請你解答：

(1)在上期有人問及磁片壓縮的問題，而你的解答中有提及霍夫曼編碼，請問文字檔是否也能以同理來進行壓縮？能否解釋其細節？有沒有其它壓縮方式？

(2)在BASIC中，我們可用POKE來達到某些螢幕的捲動或是存入屬性，但在文中狀態下卻顯得比較慢，原因何在？有無解決之道？

(3)在某些討論程式結構的書中經常看到「遞迴」？有何作用？

(4)偷看了你的程式眞不好意思，不過其中的一些技巧又令我學到了不少，希望你不會介意，畢竟侵犯他人著作權總是不好的，這一點我是明白的。

台北　林世文

林世文讀者：

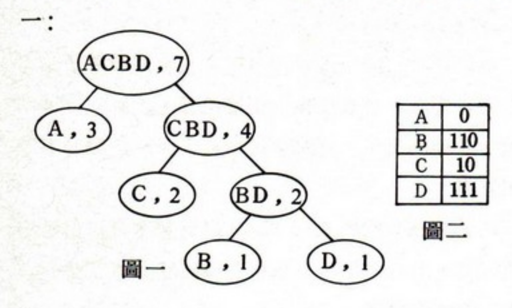
先解決第一個問題，打破沙鍋問到底是不錯的精神，但也希望這些答案能給你一些實質的幫助。

霍夫曼編碼法在大學的離散數學中稍有提到，在課程較好的大學資訊系上也會教到應用的方式。這種編碼法原理上是將不同的字母或是位元組重新編碼，加上頻率分析（Frequency Analysis），將結果放在一個二元樹上，如此就可以編出有效率的碼，方法如下：

(a)有個字串叫ABACCDA，共有七個字。

西門孟信箱

(b)以你所熟悉的語言，將其資料建一個二元樹如圖一：



圖一

A	0
B	110
C	10
D	111

圖二

A出現三次，C二次，B一次，D一次。

(c)在編碼時，由葉節點往根處爬，每經過左分岔（Left Branch）就塡0，經右分岔就塡1，直到樹根，就得到其代碼了。

本例的代碼如圖二，則ABACCDA可編爲0110010101110共需十三個位元，而本來要7×8＝56個位元的。

(d)編好碼之後，要把代碼表一起存入檔案中，否則日後無法還原。

這是我以最簡短的方式來解說的範例，其實在頻率分析和赫夫曼樹都需要一些技巧在其中。通常這種編碼方式可達到20％～50％的壓縮率，在文字檔或圖形檔皆有不同的技巧。

第二個問題可能的原因有二：

①BASIC太慢。

②中文本身是圖形，捲動也慢。

一般最常討論到「遞迴」是在PASCAL的書中，其實C語言、BASIC或組合語言皆可做到類似的效果。這種方式最早期是在ALGOL－60中出現，大致是說某個次常式能將自己當做次常式來呼叫、傳值…；也就是自己呼叫自己，一直到符合某條件時，才一層層的返回呼叫次常式。上面的說法是直接遞迴，另一種間接遞迴是由A過程調變到B過程，而在B過程中又出現調變A過程的過程敍述，這些技巧像是耍關刀一樣，相當花俏却不見得時常要用到。

第四個問題：我不會在意的，畢竟你還會良心不安，有的人就是不同，改別人的名字，亂弄一通還很得意，其實我要能寫出「血型占星術」，我會不懂得如何編譯嗎？希望讀者們能從「血型占星術」中獲益，並感謝林世文讀者的抬愛。

西門孟

西門孟先生，您好：

請問貴作磁片書是六片成爲一個系統，還是每片皆可獨立使用？何時開始發售呢？

我在Paint Brush上畫了許多圖，也用您的轉換程式轉成了.PIC檔，然後又用HBASIC以下面的程式準備Bload出來：

```
10 SCREEN 2
20 DEF SEG=&H0000
30 BLOAD"××× .PIC",0
```

可是Run之後只出現OK，其他什麼都沒有，正覺得奇怪；我又用PC Tools把×××.PIC的內容View出來，卻只有前面幾個不明其意的符號，後面則全部是00空白一片，爲什麼會這樣呢？（還有，我用HBasic畫了一個造型，想將它Bsave進磁片，結果也和上述情形一樣。）

上個月我買了Handy Scanner 2000型，操作之下果然不同凡響，我走在路上也可以抬頭挺胸。但有個小問題就是在它所附贈的Halo Dpe中我使用其上的Scan功能，等要印出時，却發現圖片的長度好像增加不少，一個圓圓的臉蛋頓時成了馬臉，請問可以改善嗎？

在PC BASIC中有了Play和Sound兩個指令的確使人在音樂及音效的設計上方便了不少，可是

西門孟信箱

有一些特殊的音效我老是搞不出來，所以在設計程式上便少了音效的陪襯。因此我希望您能將多年的設計經驗，用磁片整理起來發行，或是在雜誌上發表。這些程式應該都不會很長，一期寫一個就很好了，讓一些有心寫程式的人更方便學習，好嗎？

台南　余維倫

余維倫同學你好：

放火？你讓我很緊張吔！

「磁片書」每月出版一片，爲期六個月，可一次預約六片，會打個折扣。其實每片都可以獨立使用，若是一次預約六片的讀者，可在最後一次收到一份「整理程式」，將六片的重要資料整理好，詳情洽精訊電腦。

你的問題很怪，這不是應該發生的狀況，你的程式也沒錯，再確定一次好了。

(一)要存圖：

```
10 DEF SEG=&HB800
20 SCREEN 2
30 BSAVE"×××.PIC",0,&H8000
```

(二)要取圖：

```
10 DEF SEG=&HB800
20 SCREEN 2
30 BLOAD"×××.PIC",0
```

咦！等等！我找到你程式的bug，HBASIC的SCREEN 2是由&HB800開始，而不是&HB000。&HB000適用於Quick BASIC 4.0的SCREEN 3中，這樣你懂了吧！

第二個問題：你可在PC Paint Brush Plus中用Shrink&Grow的功能來將之壓扁。

第三個問題：你的意見很好，我會採納並積極進行。

西門孟

西門先生，您好：

自從拜讀你在精訊電腦二十期有關讀圖機的大作之後，內心甚有同感，於是便北上採購了一部。試用之後感覺很好，但在將檔案（圖形）以GEM之IMG檔輸入後，所出現之畫面却只有一半或當初所讀圖形的⅓，而以PC PAINT Brush檔名輸出後却讀不出圖形（敝人乃採用2.55版，功能完好）。情急之下，就此寫信求教於你，希望能獲得一些秘訣，以便將讀圖機之功能完全發揮。又先生在雜誌上所述之「巧匠」程式，不知是否出售，以上問題希望能儘快告知，謝謝！

台南　呂朝源

呂朝源先生：

抱歉！最近實在抽不出空來回信，希望你能諒解。

操作Handy Scanner 2000的程式在存檔之前要用（T）和（B）指令，將存檔的範圍設定好，這是第一個問題的答案。

你的第二個問題很有趣，目前所有PC Paint Brush都更新爲PC Paint Brush Plus，這與以前的PCX檔稍有不同，舊的PCX檔可用ALTER BAT轉爲新的PCX檔，所以快去找PC Paint Brush Plus吧！祝你好運！別忘了，Handy-Scanner的程式輸出的PCX檔只適用於PC Paint Brush Plus。

有個你以後可能會碰到的問題：存入的圖變成垃圾。原因是圖太大，超出螢幕甚多的圖要先用Clear功能將解析度設爲720×500，如此就好辦多了，但沒有硬碟的人就麻煩了。其實用此法操作一陣子之後就可能會當機，這是PC Paint Brush Plus的蟲（Bug）。

西門孟

西門孟信箱

西門孟大哥：

雖然你我素昧平生，但小弟有個不情之請：請開副藥方幫小弟解決疑難雜症。

我「玩」PC也有一年半了，却還只能把電腦當遊樂器，無法再上一層樓，也不得電腦之門而入。縱然想學，也不知該學什麼？有什麼可學的？

既然前輩已走過了這條「不歸路」，可否告知您的一些經驗？譬如：您學些什麼？怎麼學的？態度問題……等，讓小弟有個方向可循。

另外，小弟的外語能力差，但玩了一年半的PC，起碼還知道BASIC, DOS, COPYWRITE, COPY Ⅱ PC, PRINT SHOP, PRINT MASTER這些東西。我的PC爲XT級的，螢幕爲單色高解析，週邊有老鼠、搖捍和列表機。

內湖　吳翊祥

吳翊祥小弟弟：

要加強外語能力！

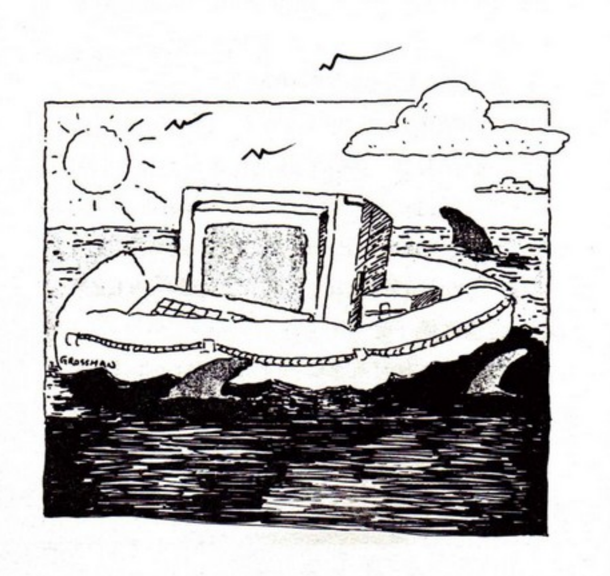
我要告訴你的不是標準答案，但多少能對你有幫助。首先你要慢慢養成看書的習慣，買書的錢最好是別省，書看得多自然會有較多的資料在你腦中供你思考。以一般人來說，電腦概論(BCC, Basic Computer Comprehension)、BASIC、PASCAL、C language、Assembley language、資料結構、dBASE Ⅲ的操作、各中文系統的操作及應用，各種套製應用軟體的操作。(包括 Wordstar、Quick BASIC、PC Paint、Paint Brush Plus、Print Shop、Microsoft Window)以上都是基本的素養，但我的建議是，有興趣的人都該到學校受正式教育會比較好，正如醫生要受過醫學課程訓練，取得執照後才能執業，否則就是密醫，害人又害己。

話又說回來，吳小弟弟！既然你有興趣，我就不該澆你冷水，我教你如何一步一步的來。

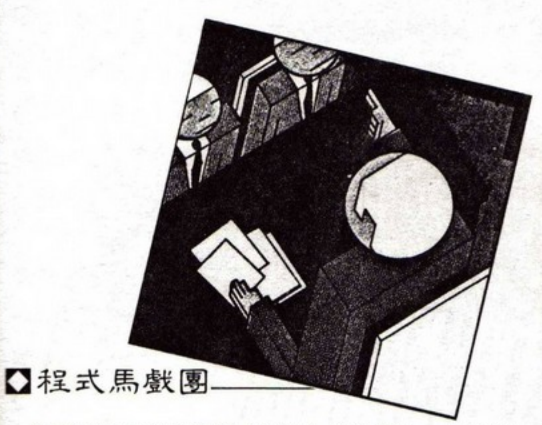
反正你才十六歲，英文本來就不可能很好，但你一定要把它當一回事，因爲學電腦不會英文，正如寫程式沒有鍵盤。要學好英文，否則有很多很棒的期刊、雜誌、書籍和套裝，都無法窺究竟。

在書籍方面，我推薦你先買一本「最新電腦概論」、「倚天中文系統」，再找一本許慶芳先生著作有關BASIC的書、dBASE Ⅲ Plus學習與使用手册，如此可進入第一階段。再來最好熟悉PASCAL，儒林有一本「從BASIC進入PASCAL」的書挺不錯，但快絕版了，那本書原來是英文版。好了，等你在第一階段學有所成再與我聯絡吧！只要你保持謙虛求知的心態，你一定會學到不少東西。你的電腦配備很適合讓你由中文開始學起，但先別買一些什麼BASIC繪圖、音樂和應用問題集之類的程式，功用不大！

西門孟



西門孟信箱



◆程式馬戲團

爲了能讓讀者從西門孟信箱上獲益更多，自本期起，筆者將示範一到二個小程式，這次我們先從音效出發。

在PC上要做好音效的處理很困難，有個瓶頸(PC硬體上的設計)限制住我們發揮技巧，所以音效在PC上的表現一般都難如人意。好了，開始介紹本期的程式吧！本期要介紹的是音效中「顫音」的示範。這個顫音在電吉他的演奏技巧中也有，而在PC上顫動的速度會很快，效果還不壞。程式的主要功能是從Sound指令動作出來，而執行結果就是Do、Re、Mi、Fa、Sol的發聲，這程式很好懂，我不多加解釋，希望對你有助益，下期還有更多的技巧呢！

```
10 OPTION BASE 1:DIM TONE(7)
20 FOR I=1 TO 7:READ TONE(I):NEXT I
30 FOR J=1 TO 7
40        FOR K=0 TO 10
50                SOUND TONE(J),.03
60                SOUND TONE(J)*2,.03
70        NEXT K
80 NEXT J
90 DATA 130.81,146.83,164.81,174.61,196,
   220, 246.94
```


什麼是抉擇？

抉擇就是在衆説紛云的電腦叢書中挑選這一本適合自己的好書——磁片書，藉由它絶妙的優點——無須輸入中文系統即可直接顯示中文字型，詳盡的範例示範，每月一課的連貫教材，皆可讓你一掃往昔開機時不知所措的吃鼈窘態，引領你快速進入BASIC的殿堂。



精訊電腦學園——BASIC 繪圖班，一套六片，每月出版磁片一片，每片１２０元，一次訂購全套者，可獲贈精美筆記本一份。訂購請洽：

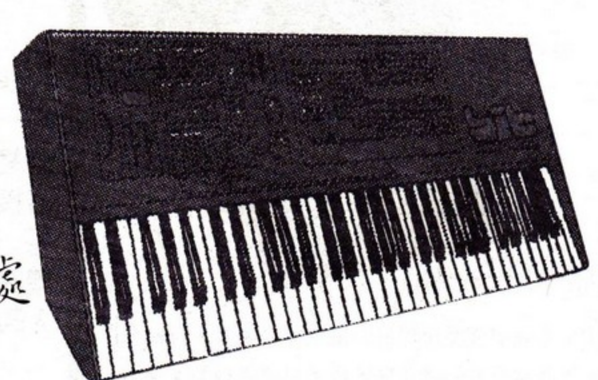
台北市10206重慶北路一段22號6F 精訊電腦雜誌社

郵撥帳號：0797234-8

/鄭聰憲

IBM

眾裡尋她千百度
驀然回首
音符却在樂聲悠揚處



音樂魔術師展風情

十六位元音樂軟體新獻禮

也許你常嘆氣，或爲此感到憤慨——當你要找一個可以在ＰＣ上使用的音樂軟體時，却發現可選擇的產品少之又少，即使找到了，其結果不是相容性太小（如組合式音樂枱），就是使用上太礙手礙脚了（如鋼琴大師）。筆者就曾爲此跑遍了中華、光華等商場，却仍是毫無著落，眞是令人扼腕！

然而說穿了，這也不能怪罪軟體設計師們不捧ＰＣ音樂的場，實在是ＰＣ的硬體設備「不可雕」；因爲在ＰＣ上只有一個爛喇叭，實在沒有什麼搞頭。也許你會說，APPLE Ⅱ的硬體上也只有一個喇叭，但她的「組合式音樂枱」却能夠運用得很好。不過你也得承認，雖然Apple 在加上魔音卡後的音樂效果確實很棒，但她未用魔音卡的音樂效果也是不如人意。

再回頭談談ＰＣ版的「組合式音樂枱」，看看它的ＰＣ的喇叭到底有多麼令人「感冒」！當它在不同速度的機器上執行時，就會出現不同的音調，而且是速度愈快音調愈高；至於四音合奏的聲音亦是差強人意，只有單音模式稍微能令人接受。以上所提的各點並非在說 EOA 公司（組合式音樂枱的出版公司）設計師的壞話，說眞格的，我很佩服他們的成就。但由於ＰＣ硬體的不支援及速度上的不一，對於想在ＰＣ上發展音樂軟體的設計師們所造成的不便，實在難忍發洩牢騷之怒……唉，怎麼會這樣子呢？

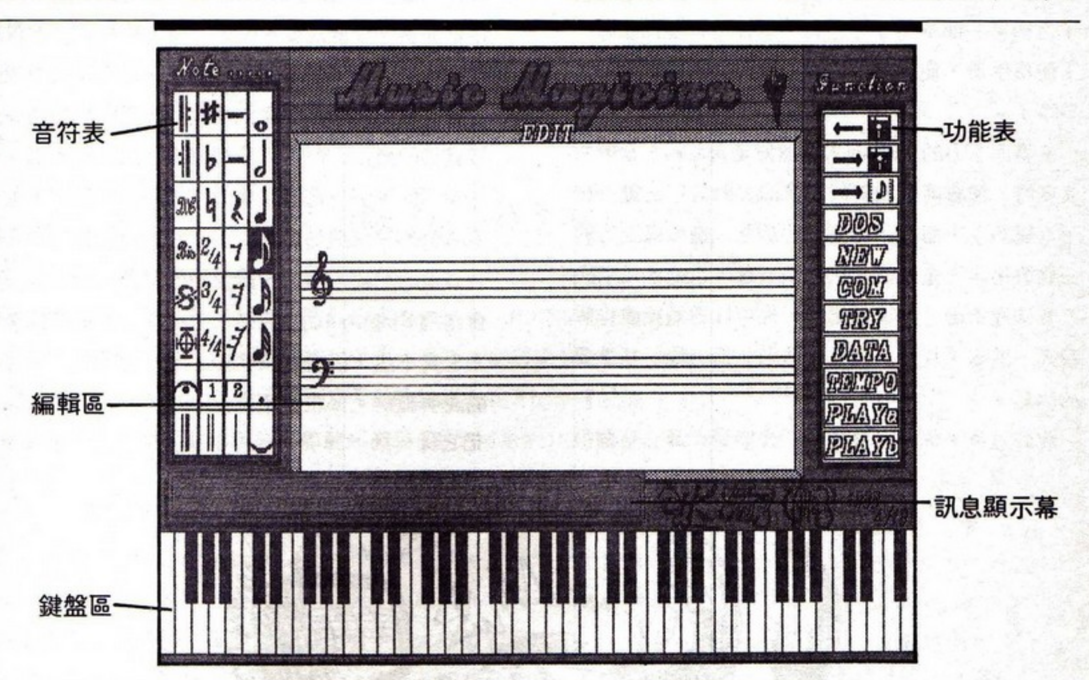
話說回來，雖然你仍可透過硬體的改造，而達到在ＰＣ上演奏或聆聽美妙的音樂的目的；但要花上數千元買片音樂卡，或數萬元買台數位合成器，值得嗎？尤其現在支援它們的軟體並不多，而且你在它們上面所發展出來的軟體，其通用性也不大，除非你原本就只是要用它來演奏音樂或作作曲，否則實在不值得！

講到這裏，也許你會說：總該有個便宜又實用的音樂軟體吧！不錯，我終於找到了，讓我來告訴你：現在軟體市場上終於出現了一個音樂軟體，它不必任何硬體介面的支援，就能讓你的ＰＣ進入音樂殿堂，筆者藉此文向你鄭重推薦——音樂魔術師（Music Magician ）。

音樂魔術師是一個全螢幕式的音樂編輯程式，她提供了完備的音符群及多項的實用功能，使你能方便且快速的在其中進行作曲塡譜的工作，並將樂曲演奏出來。更値得一提的是：「音樂魔術師」還能支援你的程式呢！也就是說你在該軟體中所作的曲子，可以在你的程式中使用。因爲她提供了一個叫Singbird的程式，透過她可輕易地爲你的程式加上一段背景音樂（Background Music ），而讓程式設計師專心地處理動畫等細節，不必再爲音樂的事忙得手忙脚亂，兩眼昏花了。

提供的一切常用音符記號，如全音符、全休止符、附點、圓滑線及一些常用的小節省略記號；而這些小節省略記號更是一些音樂軟體中所沒有提供的。

在編輯區（主畫面的中間地帶）中，你可以進行塡譜的工作，利用Home、End、Page up、Page down 等指令快速地移動或檢閱樂譜；或使用 Insert、DEL 等指令來隨時加入一段樂曲或删掉幾段不要的小節；如果有老鼠的配合，將使編輯樂曲的工作更得心應手。而在編輯區中，所包含的音域範圍是從A_2至C_5，此與一個88鍵的大鋼琴，所包



急於了解「音樂魔術師」的面貌嗎？讓我來爲你揭開她神秘的面紗吧！看倌們上圖就是她的主畫面，很漂亮吧！在主畫面上你可以淸楚地看到螢幕劃分爲四個區域，分別是音符表、編輯區、功能表及最下方的76Key 大鍵盤，而鍵盤區上方的長條狀方格，則是訊息顯示幕。

在音符表（主畫面的左上方）中你可以看到程式

含的音域範圍是相同的，音域廣可使使用者有最大的運用彈性。

再來談談功能表（主畫面的右上方），「音樂魔術師」所提供的功能項，如Load、Save 等的操作方式，使用者想必都極爲熟悉，在此便不再多提。而本軟體提供了三種印表（Print ）模式供使用者選擇，將自己的大作印出；"DOS"可以暫離程式

回到DOS 中，執行其他的程式，再打入"EXIT"便重回到「音樂魔術師」中；"NEW"有消除編輯區中的樂曲之功能；"COM"能幫你造出一個可在DOS下執行演奏功能的COM檔；"TRY"可以讓你立即了解編輯中某一樂段的效果如何；而"DATA"這項功能將樂曲資料建檔，以供Singbird使用；"TEMPO"是改變演奏速度用的；而"PLAY a"和"PLAY b"則是演奏樂曲的功能，而這兩者的差異，試試看就知道了。

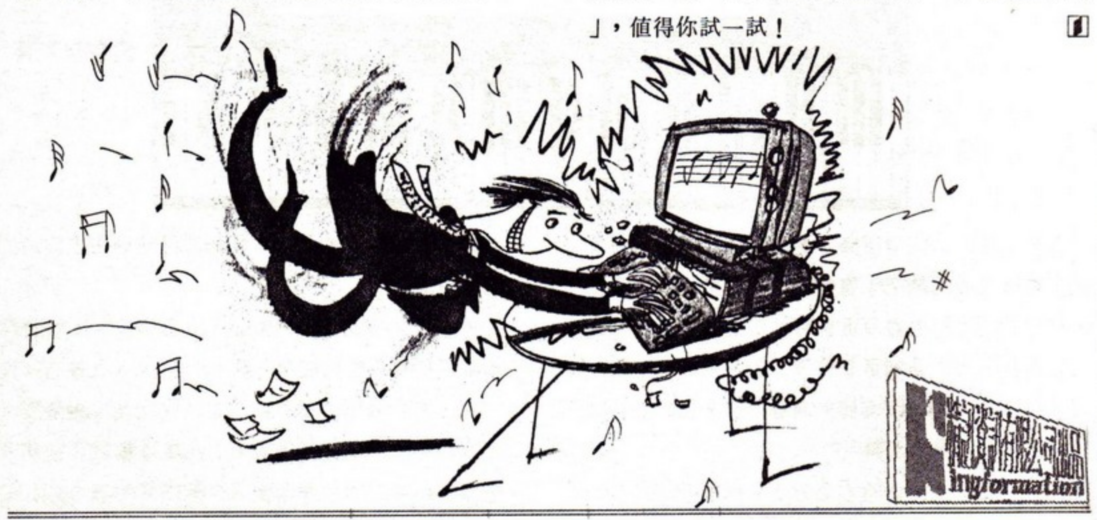
本軟體功能表的部分大致說明如上，也許讀者看了之後有「簡單扼要」之感，事實上只要你參考一下使用手册，便能立即更詳盡瞭解它們能替你做那些事了。

主畫面下方的76Key大鍵盤便是鍵盤區！當樂曲演奏時，鍵盤區中相對於正在演奏的音高之鍵會按下（變暗），而達示範演奏的功能。鍵盤區上方的長條方格，乃是所謂的訊息顯示幕，它是使用者與「音樂魔術師」的溝通橋樑，你可以透過此處告訴程式一些事，反之程式也將透過此提供你一些重要的訊息。

說到這裏，你一定會發現「音樂魔術師」是個很具特色的音樂軟體，不錯，她正是如此，不過好戲還在後面呢！「音樂魔術師」爲了支援你的程式，提供一個長駐式的程式——Singbird，她主要是替你的BIOS 加入一項強大的功能：呼叫 INT 51H，爲你的程式加入一段背景音樂。這項呼叫功能可由ASSEMBLY、C、BASIC等語言中叫用。

事實上由於這項功能是加在BIOS 中，所以只要是能叫用BIOS 的程式語言，皆能使用。Singbird除了能做背景演奏外，更可接受你在程式中對它的種種控制，如設定演奏的樂區、演奏速度、開始或停止演奏、改變速度、模式或演奏的順序、取得或釋放喇叭的控制權等等。如此一來你的程式對背景音樂有著絕對的控制權，使背景音樂能隨你的程式做適切的變化，而不只是讓它在那兒演奏而已。

聰明的讀者一定能了解到Singbird的妙用，也一定急於利用此項功能爲自己辛苦完成的動畫程式或是其他的程式，加入一段美妙的背景音樂。也許你會認爲Singbird的功能強大，使用上會有些困難吧！事實不然，因爲在該軟體的使用手册上有著詳盡的說明範例，保證一學就會，趕快趁著暑假時間，把它玩一玩，開學後還可唬唬同學，「音樂魔術師」，值得你試一試！





/葉堂祺



◉甘比消費熱線

■8.3版Copy Ⅱ Plus

Central Point公司繼8.2版後，經過修改部分功能，又推出8.3版。秉持其過去一貫的作風，8.3版中有超過廿個內建公用程式，包含删除和挽回被删除的檔案，顯示磁片空間使用狀況、磁片拷貝、檔案拷貝、查閱檔案內容和列印檔案內容、磁片格式化、檢查磁片內容、目錄按字母順序排列、磁碟機檢查和速度調整等，加上許多完善且易使用的目錄，必可令生手和老手滿意。

此外可在ProDOS和DOS 3.3之間做檔案轉換，GS上的Apple 1M RAM Board也可以充分利用到。8.3版對於有保護或是保護得非常嚴密的軟體，都可以拷貝下來，這對你的軟體母片將多一層保障，以免軟體莫名其妙地損壞，而有回天乏術之歎了。

大部分軟體的拷貝參數都已經儲存在磁片上，而參數選擇方法也很簡單，對於沒有保護的磁片拷貝所花的時間甚至少於一分鐘，而且在Apple Ⅱc、Laser 128和ⅡGS上僅須讀一次，節省了很多麻煩和時間。

最後引述InCider雜誌對〝Copy Ⅱ Plus〞的評語來證實該軟體的優秀：〝Copy Ⅱ Plus deleted its competition.〞。

■EOA宣佈軟體保護解禁

EOA公司最近發表聲明，宣稱新產品目錄單上的產品將不作任何保護，同時也要解除Deluxe系列產品的保護（在Apple Ⅱ市場上，只有爲ⅡGS而寫的Deluxs Paint）。如果你買到有拷貝保護的Deluxe系列產品，在九十天內，EOA將免費更換，不過須要出示購買證明；若超過九十天，EOA會索取七塊半美元的更新費用。

此外，消費者還可以利用EOA的拷貝備份服務：沒有拷貝保護的備份費需美金廿元，更新服務：沒有拷貝保護的更新費需美金五十七元。利用以上服務，訂購者會收到訂單和美金廿元的證券。

■AE硬體新價

①PC Transporter Memory Choices：

Apple	IBM	售價
384k	256k	美金519元
512k	384k	美金599元
640k	512k	美金679元
768k	640k	美金759元

註：IBM模式上的PC Transporter Memory少了128K，是爲系統的記憶體之用。

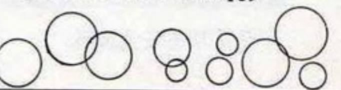
② 128K ZIP
- PC Transporter
- Memory Expansion
- Chip Set/每組美金 80元。

③ 8087－2 Math
- Co－processor /美金269
- Chip

④GS RAM with 256K美金 219
GS RAM with 512K美金339
GS RAM with 1MB美金579
GS RAM with 1.5MB美金819

⑤GS RAM Plus with 1MB RAM 美金649

⑥RAM Keper美金189



■2.0版Music Studio

Activision公司新發表的Music Studio 2.0 比舊版增加了十五種新功能，還包括有廿種以上的新樂器。這個新版本的程式同時也有即時（ Real － time ）的MIDI 輸入功能，所以你可以使用MIDI設備的樂器輸入音樂和弦，以老鼠來控制。本程式的新功能可以讓你在歌曲演奏期間改變拍子、音量大小和音調符號，使用〝 Jukebox 〞來演奏數首歌、組合連接歌曲、插入尺寸棒及改變音調的長度。

原版使用者若想使舊程式更新為 2.0 版，只要將操作手册第 1 頁以及美金 13.5 元的支票（ 10 為更新費用，3.50 元為運費和手續費）寄到該公司即可。

產品名稱：Music Studio 2.0

出版公司：Activision, P.O. BOXT, Gilroy, CA 950212249

定　　價：美金 99.95 元

■GS新作業系統：GS OS

Apple將於今年秋季介紹一種GS的新作業系統，該系統名字為GS OS。GS OS將可以允許Apple ⅡGS 讀取Macintosh 和MS－DOS的文字檔。



標榜圖片錦集精品的Clip Art Library

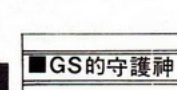
■圖片集錦：Clip Art Library

這個由Style Ware 發表的圖片收集（ Clip Art ）程式內有四種不同繪圖程式所提供的圖片：① Apple Preferred, ② TopDraw, ③ Apple's Pict Standard, ④ the PaintWorks ／Writer's Choice Elite Paint 。

產品名稱：Clip Art Library

出版公司：Style Ware, 5250 Gulfton , Suite 2E, Houston, TX 77681（ 713 ）668 － 136 。

定　　價：美金 29.95 元

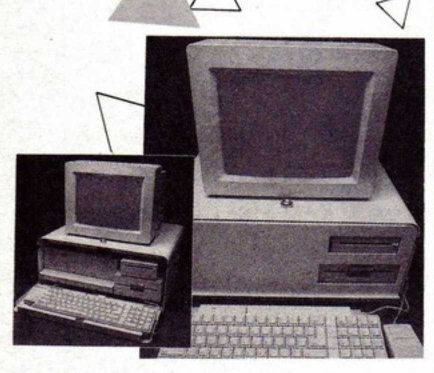


■GS的守護神

如果你擔心有人擅自亂碰你心愛的ⅡGS，而造成意外事故，你可以購買一個ⅡGS Armor 來保護；這是一個附有鎖的鐵櫃，可以將主機、一台 3.5″以及一台 5.25″磁碟機放在其內。鐵櫃正前方有兩個長方形孔，正對著 3.5″和 5.25″磁碟機的磁片插入口，你可以很方便地放入磁片使用。

產品名稱：Apple ⅡGS ARMOR

出版公司：Omni Tech Corporation , 21850 West Watertown Road Wankesha, WI 53186（ 414 ）784-4112


守護ⅡGS的安全鐵櫃

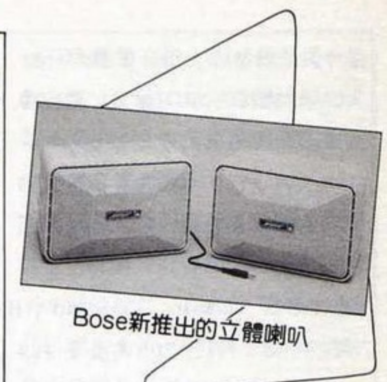


■BOSE的新式立體喇叭

你是否曾爲ⅡGS 的內部單音喇叭無法發揮它亮麗音質而感到苦惱？美國以製造喇叭聞名的 Bose Corporation特爲G S製造了一種高品質的喇叭，名稱爲Bose Roommate Speakers。它可以直接插在ⅡGS 背板的耳機輸出孔，產生較好的音質，或者是直接接於立體數位卡，發出立體音效。

產品名稱：BOSE ROOMMATE SPEAKER

出品公司：Bose Corporation The Mountain Framingham, MA - 01701 (617) 879 － 7330


Bose新推出的立體喇叭

YAMAMA的DM-01

■YAMAHA推出立體喇叭新品

你想享受ⅡG S的迷人立體音效嗎？只要拿出你的存摺，提出你的存款，買下這套YAMAHA 立體喇叭，你的願望即可達成。YAMAHA DM—01 喇叭有兩個音箱，每個音箱內有一個喇叭和一個擴大器，而音箱的電源是各自獨立的，兩個喇叭各自含有 4 吋的磁碟機和一個 5.5 瓦的擴大器。

DM—01音箱的裝備如下：一條電源線、電源開關、音量和 low—boost 聲音調節鈕。而喇叭還附有一個轉接頭，以便配合大部份G S立體卡的RCA插座，做爲聲音輸入的插座。

產品名稱：YAMAHA DM—01

出版公司：YAMAHA Music Co,USA, 6600 Orangethorpe, Bueua Park, CA 90620 － 1396 (714) 522 － 9240

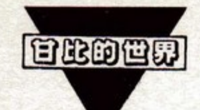
定　　價：美金 99.5 元

■可與MIDI配合的Casio鍵盤

你是否在找尋一個鍵盤能夠讓你嘗試使用MIDI ？Casio HT—700 是完全符合MIDI 需求而設計的鍵盤，它具下列特點：有四十九個音鍵的迷你鍵盤、內建的立體喇叭、自動和音、四十種事先設定的聲音以及可程式化的聲音。HT － 700 能同時演奏八個音調和四十種事先設定的音調；從大鍵琴到爆炸的聲音都可演奏。音樂師能夠從三十一種聲音波形以及在一些參數（例如 Pitch 、 Wave Envelopes 、 Detuning 、Vibrato Portamento ）中選擇做出自己想要的聲音。LCD的顯示幕則可顯示每個參數的設定情形。

Volume Sliders 和 Programmable Pitch － bend Wheel 提供了即時修改 HT—700 聲音的功能，另外還有幾項增強特點，包括有供給聲音記憶用的額外 Cartridge Port


可與MIDI配合的Casio鍵盤



和一個供與MIDI相容電腦或Seguencer連接的MIDI輸入／輸出埠。在HT—700的內建旋律盒（rhythm box）內，可產生廿種組合的立體打擊樂器聲音，所以你可以創造屬於你自己的特殊音效和合音鼓聲。

此產品可用六顆D－cell電池或選擇用AC電源供應器推動，另外Casio還推出一種包含HT—700所有功能，擁有六十一個鍵的HT—3000鍵盤。

產品名稱：Casio HT－700，HT－3000

定　　價：HT－700美金＄399，HT－3000美金＄749

出品公司：Casio, Inc. 570 Mt. Pleasant Avenue, Dover, NJ 07801（201）361－5400

◉甘比新口味櫥窗

■功能強大的16 bit BASIC編譯

除了原有Applesoft的基本指令外，AS/BASIC還包括Screen、Wave、Window和Button等指令，允許你使用ⅡGS獨立的圖案、聲音和Finder介面，而Machine指令允許你使用機器語言的副程式；因為AC/BASIC自誇有能力使用在Machintosh和Amiga上的BASIC，此外你還可以經常進入到機械語言之間作極小的修改。

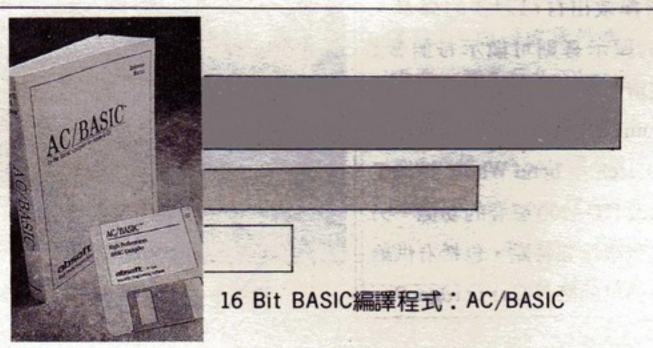
在AC/BASIC的使用手册上，特別指明了AC/BASIC在每個系統中的特點，並列出一般在轉換上的問題。AC/BASIC的編譯程式還可以編譯出不需要在AC/BASIC系統下執行的獨立版本之BASIC程式。

產品稱名：AC/BASIC

硬體需求：Apple ⅡGS，512K RAM，一台3.5”磁碟機

出品公司：Absoft Co. 2781 Bond St. Auburn Hills, MI 48050（313）853—0050

定　　價：美金125元



16 Bit BASIC編譯程式：AC/BASIC

■超級整合性軟體——GS Works

在早先Apple Ⅱe的時代，Apple Works是功能強大的整合性軟體，但到了ⅡGS的時代，GS Works則一躍超越了Apple Works，成為在個人電腦上整合性軟體的新標準。GS Works的優點在於它是特別為ⅡGS而做的，利用了ⅡGS的速度、彩色圖形和Mac一樣的使用介面。它也改進了在Apple Works上三個應用程式：Wordprocessing（文書處理）、Database（資料庫）和Spreadsheet（電子試算表），並且加上你最常使用也最需要的三個應用程式：Page Layout、Graphics和Communications。

GS Works的好處在於它毫無缺點的組合這六個應用程式，以及視窗型態的操作環境，由於它是一個如此進步的整合性套裝軟體，以至於在其他電腦上還沒有像它這樣的軟體問市，特別是Macintosh、IBM上。

GS Works可更新Apple Works上的三個應用程式，GS Works讀Apple Works的檔案就和讀它自己的檔案是一樣地容易；因此你可將資料從Apple Works上搬到GS Works上而不用怕會遺失任何一個位元組。GS Works改進了Apple Works上的三個應用軟體，並賦予ⅡGS軟體的特性，如使用下拉式目錄和WYSIWYG（What You



see is what you get）的文件展示方式。由於以上的改進使得 GS Works易於學習，也易於使用。

此外它的高效能文書處理程式可讓你使用不同格式的列印方式和字元大小來創造具獨特風格的文件，像自動郵件整合軟體和最進步的線上拼字檢查／辭典系統（Spell Checker / the saurus）等。而其多功能的資料庫則可讓你創造資料的形式、搜尋資料以及排列資料，而列印報表只須指到適當位置，同時按下老鼠按鈕即可，完全不需要用複雜的指令來保存你的資訊。

而Number-Crunching 的老鼠基礎試算表，有快速、智慧型重復計算和衆多格式的特點。當你想要用圖案解釋時，它有自動製成彩色圖表的功能。

State-of-the-art的頁面排版程式，可以供給你只有在Macintosh 和IBM上才有的先進排列功能，幫助你很快地並且很容易地創造出專業級成品。

在GS Works上的繪圖軟體是具有革命性的，包含了所有設計與繪圖軟體的最佳功能。使用它，你將會擁有在個人電腦上從未有的圖表說明能力。最後提到它的通訊程式，可使你的GS與全世界所有On-line的通訊服務，並且允許你與其他電腦進行送出和接收檔案的工作。

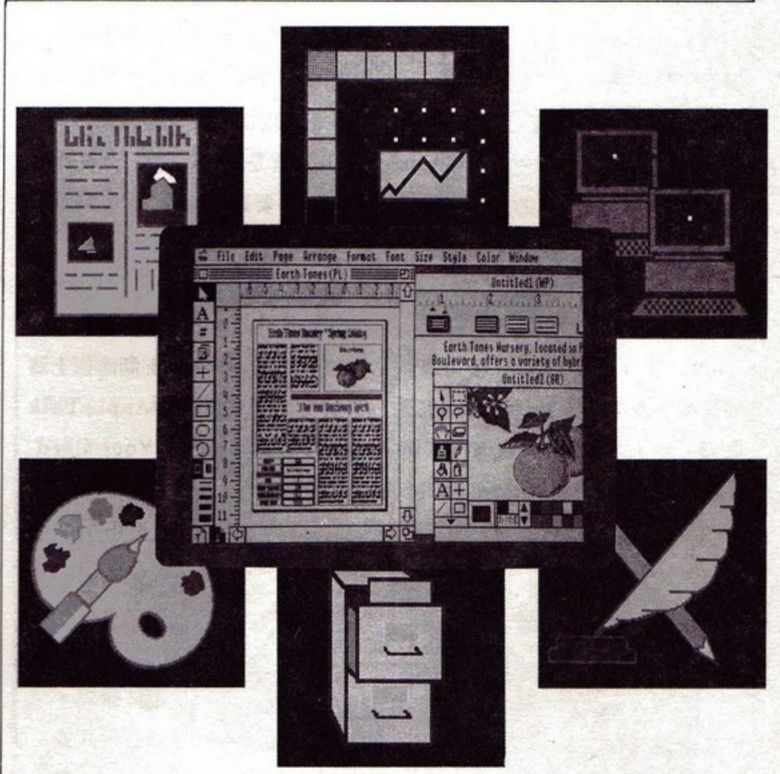
因爲GS Works 是一個提供全新功能的整合性軟體，非但能夠於同一時間內，在螢幕上擁有六個軟體，並且可以根據需要，開啓許多應用程式的視窗。例如想要由一個程式進入到另一個程式中，只要將指標手移到該視窗上，並做拖曳的動作即可進入；想要在程式間轉移資料，只要輕輕地移動老鼠即可。此外也還可以將試算表的圖表轉成資料庫檔案，在文書處理程式中編輯通訊文字檔，使用頁面排版程式結合圖案和文字，以優美的多重欄位文件方式表示。

所以現在你若想使Apple和AppleWorks 升級只要用GS Works 就可以了，AppleWorks的時代已經過去了，而GS Works的時代正是前途光明。

產品名稱：GS Works

出品公司：Style Ware, 5250 Gulfton, Suite 2E, Houston, Texas 77081（800）458-3873

售　　價：美金 249.95 元



GS Works是超級整合性軟體

◉甘比軟硬體饗宴

■Apple Ⅱ Network (Apple Share)

這期爲諸位Apple的擁護者介紹一個將Apple勢力延伸的新助手——The Apple Ⅱ Network(Apple Share):

在1985年1月,Apple公司所發表的命名爲Apple Talk網路系統的Apple Talk Personal Network,只能非常簡單的連接數部Mac成一網狀結構,而共同使用昂貴的印表機。

但到了1987年1月,該公司又發表了另一種形式,名稱爲Apple Share的新網路系統。它可以連接數部Mac,共同使用一個存在Mac上稱爲File Serve的Mac內部硬式磁碟機,同時Apple也允許Ms-Dos的機器,使用Apple Talk上的印表機及File Serve。

1987年3月,Apple公司透露將於今年夏季開始出售一套硬體及軟體,使128K的Ⅱe及512K的ⅡGS,也可以成爲Apple Talk的一員,但Ⅱc及Ⅱ PLUS並沒有這種機會。

Apple Talk可說是Apple公司爲AppleⅡ系列所作的最新、最具意義的週邊,因爲它的網路足夠省下大筆週邊設備的費用(尤其是對學校教室或小型商業團體而言)。我現在與大家談論的主題就是有關Apple Talk的部分,尤其著重於它如何設定及使用。

(一)Selecting Upon Apple Talk Net

AppleTalk 其實可看做是一組有通訊協定或通訊規則的系統,使得網路上的所有裝置都按照此一規則傳送或接收。最普遍的Apple Talk裝置是Apple的LocalTalk Cable。要與AppleTalk網路相連接的裝置有AppleTalk Port、Mac或Apple雷射印表機及ⅡGS的內建埠。

在ⅡGS上只要在控制面板上將Slot 7改爲內建式的AppleTalk,再將Slot 1改爲"Your Card",那ⅡGS上的串連列埠就成爲AppleTalk Port了。

由於Ⅱe沒有內建的AppleTalk Port,所以你得加上一片工作站卡(Work Station Card)。將該卡插於Slot 7上,再重新開機即可進入網路系統,或將一個串列外接盒接在卡上,也能使Ⅱe如同ⅡGS一樣具有AppleTalk埠。

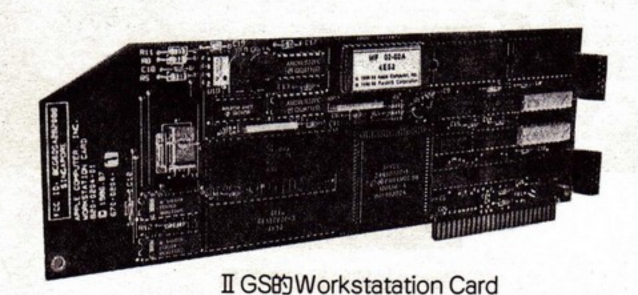
但請注意一點,Apple工作卡上的ROM具有完整AppleTalk的通訊交換碼,而ⅡGS上的ROM卻沒有。因此在ⅡGS上使用網路時,必須先Boot一個新版的ProDOS 16系統。如果你要使用ProDOS 8的應用程式,得先啓動ProDOS 16,再使用Finder或Launcher跳至ProDOS 8。

此外,你也可以替ImageWriter Ⅱ印表機以及在MS-DOS的電腦上加入AppleTalk的介面卡。

在網路上要與任一種裝置連接,都要用一個LocalTalk Connector Kit來連接,它包含了一個LocalTalk Connection Box,以便連接至AppleTalk Port上,同時它也包含一段二米長的LocalTalk排線,來與另一個LocalTalk Connection Box連接在此網路上,在此網路上你最多可以連接上三十二個裝置。

(二)The Apple Share File Server

Apple的檔案處理程式,稱爲



ⅡGS的Workstatation Card

Apple Share，新的2.0版可以同時對ProDOS，Mac及MS-DOS等系統工作。但請記住一點Apple Share，僅能在Mac上執行，所以一個全都是Apple Ⅱ機種的網路系統是無法使用File Server的。但是如果一個全都是Apple Ⅱ機種的網路系統，共用一部印表機而不是共用檔案，那倒可以行得通。

網路上的任何一部電腦都能使用Apple Share的管理磁碟（通常是Mac上的硬碟），雖然檔案是Mac方式儲存，但Apple Ⅱ會認爲讀到的只是ProDOS檔案，而MS-DOS機器也會以爲讀到的是MS-DOS格式的檔案。所以在Mac與MS-DOS上交換檔案是件很容易的事，這是因爲可以用Apple Filing Protocal（AFP）的Apple檔案交換碼來管理檔案的緣故。

在MS-DOS機器上，AFP會用二個檔案名稱來管理；一個是在Mac使用，另一個是MS-DOS上使用的。而Apple使用的ProDOS檔案，卻必須也要讓在Mac上使用的檔名也是一個合法的ProDOS檔名才可以，不過還好Pro DOS的檔名限制要比Mac的檔名限制更嚴格。因此除非Apple的網路使用者正常使用合法的ProDOS檔名，否則無法存取其檔案。

㈢The Network Administrator

Apple Ⅱ的使用者，通常可直接經由網路啓動系統，而不需經由本身的磁碟機；然而若先將必需的ProDOS系統先放進File Server之中，128K Ⅱe可以直接啓動，但對ⅡGS則至少還需要768 K的RAM才可直接啓動。

㈣Accessing the Server

在Apple Ⅱ上使用Apple Share之前，必須先執行Pro DOS系統內的Logon程式，再經過輸入姓名及密碼的步驟之後，才能使用File Server，但感覺就好像是磁碟機直接連接到你的Apple Ⅱ上。

㈤Controlling Access to Folders

你可以用Apple Share來控制檔案屬性，以決定誰有權使用或更改它，Apple Share提供了三種控制屬性的方法：①檔案擁有者②預先設定一群使用者團體③任何人。

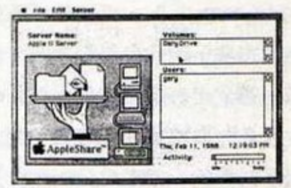
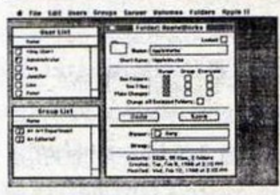
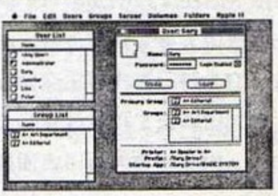
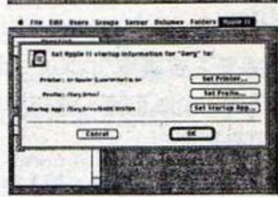
Apple Share並且提供了六種使用便利的功能：

①See Folders——允許察看檔名。

②See Files——允許察看檔案夾內之檔案名稱和讀取、拷貝檔案。

③Make Changes——允許搬動、改變和刪除檔案夾內之檔案，並且還可以增加一個新檔。

④Owner——可供使用者創造檔案夾或分配成員的檔案夾。

Apple Share的狀態示範欄

⑤Group——系統管理會事先設定供予那個團體使用。

⑥Everyone——可供任何網路上的個人使用。

當使用者第一次開檔時，該檔案是個人專用的，也就是說除了使用者可以用See File、See Floder及Make Change等功能外，其他人都沒有使用檔案的權利，但你可以用Prodos系統程式內的一個Access程式來修改其屬性。

(六)Access Network Printers

在AppleTalk上，可以連接不只一部印表機，因此在印表之前，你必須先選定印表機。如果你在Ⅱe或在Ⅱ GS 模擬狀態下印表，請先選用系統內的一個名爲Chooser Ⅱ的通用程式。

如果你選用LaserWriter, ⅡGS會呼叫Print Manager傳送Post-Script 命令給LaserWriter 。而Apple Share Print Server 則會自動管理印表機，當印表機正在忙碌時，它先將印表內容送交磁碟機內，等到印表機工作量減輕時再立刻印出，因此不會因爲印表而延誤整個工作。

(七)考慮是否要購置Apple Talk網路給Apple Ⅱ時，請先考慮下列幾個優點：

①可以共享昂貴的裝備，如Laser-Writer、CD-ROM Driver 。

②有團體工作（ Work Group ） 的效率。例如不必再等待印表機，不必把碟片互相傳遞，對教師言，無須花費時間在收發磁片上。

此外還可以經由一些特別爲網路設計的軟體獲得好處，如電子郵件和多人資料庫，因爲Apple很快會推出一個TeacherStudent網路管理程式。稱爲〝Aristo-tle〞。同時，網路也可以省下一大筆磁碟預算費用，因爲Apple可以直接由網路啓動系統。

雖然 AppleShare非常巧妙，但它並非是人人可以用的，因爲它只提供以ProDos 爲基礎的軟體，如果你仍然使用DOS 3.3、CP/M或PASCAL 爲基礎的軟體，那你無法將網路的功能完全發揮出來，甚至有些ProDos 基礎的軟體無法適切地工作。

Apple Share雖然有這麼多便利但是其價格也是令人側目的，首先每個Ⅱ e 需要一個美金 249元的「工作站卡」以及一個 75 元的Local Connector Kit 給每一部電腦，也許還得有些每條 75 元的LocalTalk Cable。而最重要的是要有一部含至少 20MB硬碟的Mac（至少要美金 3578 元），Apple Share的File Server 軟體要美金799元，並且Apple Share Print Server 要美金 299元。所以，眞正問題的關鍵在於，你是否認爲Apple Talk 網路的功能值得你花這些錢！

§ ***Desk Top*** 的指令參考

●在檔案目錄中

在下面的介紹中，右邊是指令名稱（ Command Name），左邊是用來代替相同功能的鍵盤指令。

(1)New Folder（ [LOCK] －F ）

這個指令是將一個空白的檔案夾（ Folder ），放入現在的工作磁片或檔案夾視窗中。DeskTop 會要求輸入它的路徑名稱，第一部份路徑名稱它已經提供了，所以你只要輸入檔案夾的名字即可。利用檔案夾把你的檔案組成爲概括的目錄，或掌握一個應用程式的所有檔案。

當你拖曳一個圖像到檔案夾中，原始的圖像仍然會留在原處。所以如果使用檔案夾來清除DeskTop，必須清除雙份檔案（ Duplicate

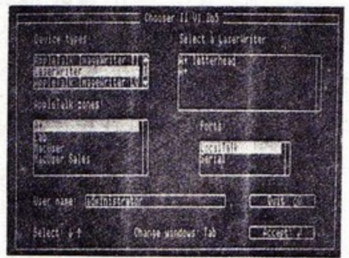




先執行Logon程式，才能使用File Server



利用Apple Share控制檔案屬性



選擇適用的列表機

Filers）。

注意！當一個檔案放入檔案夾後，檔案夾的名字會成爲檔案路徑名稱的一部份。

(2)Open（ —O）

選定磁片或檔案夾圖像後，選擇Open 指令可以顯示出磁片或檔案夾的目錄；若是選定一個應用程式圖像（Application Icon），則會啓動該程式。

(3)Close（ —C）

選擇使用關閉盒（Close Box）或Close 指令皆可關閉正在工作的視窗。

(4)Close All（ —B）

這個指令可以關閉在DeskTop上的所有視窗。

(5)Select All（ —A）

這個指令可以將工作視窗內的所有圖像以反白方式顯示，如果沒有視窗打開，它會將DeskTop 上的所有圖像以反白方式顯示。

(6)Copy a File（ —Y）

拷貝檔案，可以用拖曳圖像的方式來選擇，當檔案是在更深入的目錄時，這個方法可能是會比較快。如果有必要可輸入主要磁片名字，改變磁碟機的路徑。打開適當的檔案夾，選好檔案，按下OK後，程式便會要求輸入全部的路程名稱，此時你可以按 Return 來接受建議的路徑名稱，或用鍵盤，老鼠來編輯名字。當這個路徑名稱是正確的，按下OK就開始工作。

(7)Delete a File（ —D）

想要刪除檔案，可在選擇好檔案之後，將它拖曳到垃圾桶中；當檔案在更深入的目錄中，這個方法可能會比較快。

(8)Eject（ —E）

這個指令可以將指定的3.5吋磁片，自磁碟機中自動彈出來。

(9)Quit（ —Q）

這個指令可以回到DeskTop，或自其中脫離。

• 檢視目錄

(1)By Icon（ —J）

這個指令會將工作視窗中的目錄，以圖像方式顯示出來。

(2)By Name（ —N）

這個指令會將工作視窗中的目錄，以字母先後順序方式顯示。

(3)By Date（ —T）

這個指令會將工作視窗中的目錄，以年代先後次序顯示。

(4)By Size（ —K）

這個指令會將工作視窗中的目錄，按照該檔案所佔磁段（Block）的大小次序顯示出來。

(5)By Type（ —L）

這個指令會將工作視窗中的目錄型態，按照字母先後順序方式顯示出來。

● 在特別目錄中

(1)Format a Disk（ —S）

這個指令會將磁片以Pro DOS的方式格式化。如果你的磁片已經格式化過，只要使用清除磁片資料指令，就可以去除老舊的資料。

(2)Erase a Disk（ —Z）

這個指令會將磁片上舊有的資料去除掉，要比格式化的動作快很多。使用這個指令時，程式會要求輸入磁片册號名稱（Volume Name），在這種情況下，册號和磁片具有相同義意。

(3)Disk Copy

此指令提供兩個拷貝程式，使用它要比移動圖像拷貝來得快，（但並不代表有快速拷貝功能）。這是唯一能拷貝DOS 3.3和Pascal磁



片的方法，而且在只有一台磁碟機的情況下做相同尺寸磁片的拷貝。

注意！當磁片不是標準作業系統時（像ProDOS、DOS 3.3 、Pascal 之外），你無法拷貝它。

⑷Lock

這個指令可以將檔案加以保護，以防不小心將它改名字或刪除。

⑸Unlock

這個指令可以將鎖住（Lock）的檔案解開。

⑹Get Info（ —I）

這個指令可以顯示檔案或磁片的有關訊息，像所佔磁段的大小和創造的日期等。如果你選擇了許多檔案，它會連續顯示出相關訊息。

⑺Get Size

這個指令可以檢查檔案的空間大小，如果一個檔案是由許多檔案所構成，它會檢查出所有檔案所佔空間的大小。

⑻Rename an Icon

你可以使用這個指令來改變檔案、檔案夾和磁片的名字。

⑼Check Drives

當你放入新磁片到磁碟機中，這個指令可讓DeskTop了解新放入的磁片爲何，但這只是針對5.25吋磁碟機而言；若3.5吋的磁碟機，只要更換磁片，它會自動去檢查新磁片。

● **啓動目錄**

DeskTop只顯示Pro DOS的磁片，但是你也能由啓動目錄來啓動不是 Pro DOS的磁片。放入磁片後，從目錄中選擇適當的插槽數（Slot），DeskTop將會啓動它。通常選擇五號插槽會啓動3.5吋磁片，選擇六號插槽會啓動5.25 吋磁片。

● **選擇目錄**

⑴Add an Entry

這個指令可建立一個新條目（Entry）到執行表（Run List）中，DeskTop可容納八個項目在一個執行目錄中。建立步驟如下：

①輸入程式名稱，或打開檔案夾來選擇要建立的檔案。再輸入一個想要在執行表所顯示的名字，你必可以接受DeskTop 建議的名字。

②當一切都正確時，按下OK即可。

⑵Edit an Entry

使用這個指令可以修改在執行表中的條目名稱和內容。

⑶Delete an Entry

使用這個指令可以自執行表中刪除一個條目。

⑷Run an Entry（ —∅）

使用這個指令可以自執行表中，選擇一個條目執行。

§ 鍵盤和*Desk Top*

如果你不習慣使用老鼠來操作，這一節將教你如何用鍵盤來拉下目錄、在目錄中選擇等等。

● **用鍵盤選擇符號**

按下 —H可使一個圖像反白，用←和→鍵在工作視窗或DeskTop上選擇。當反白的圖像是適合時，按下 Return 來選定；按下 —A 可以選擇在工作視窗或DeskTop 上所有符號。

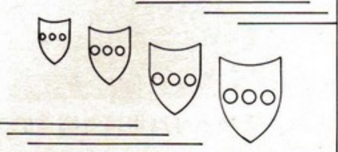
● **用鍵盤選擇目錄指令**

ESC鍵來指示你要選擇目錄的功能，用←和→鍵用來選擇想要拉下的目錄，以↑和↓鍵來選擇要執行的功能，按下 Return 可執行該項功能。

● **用鍵盤控制視窗**

按下 —W選定工作視窗，用←和→鍵來選擇在DeskTop 上的視窗， ESC 鍵則可脫離這個模式； —G可改變視窗的大小，然後用↑、↓、←、→四個方向鍵來設定視窗大小，按下 Return 將視窗改成新設定的大小。按 —M移動視窗，用四個方向鍵來移動，按 Return 定位視窗；按 —X後，用四個方向鍵來捲動視窗內的目錄。

以下列出在目錄中，鍵盤可代替老鼠的功能：



以下列出在目錄中，鍵盤可代替老鼠的功能：

鍵盤指令	功　　能
—F	創造一個新的檔案夾
—O	打開選擇的圖像
—C	選擇一個工作視窗
—B	關閉所有的視窗
—A	選擇在工作視窗或DeskTop上的所有圖像
—Y	拷貝選擇的檔案
—D	删除選擇的檔案
—E	彈出3.5吋磁片
—Q	脫離DeskTop回到Program Launcher
—J	以圖像方式顯示目錄
—N	將目錄中檔名按照字母順序顯示
—T	將目錄中檔案按照年代先後顯示
—K	將目錄中檔案按照檔案大小次序顯示
—L	將目錄中檔案按照檔案型式次序顯示
—S	格式化一張磁片
—Z	清除磁片內容
—I	獲得有關於所選擇圖像的資料

◉甘比手札

有許多朋友問我GS 的價格這麼高，那麼GS 的前途是否也不太樂觀呢？我想這是每一位GS 的使用者及熱愛者一直都很關切的問題，現在我爲各位有心人士分析一下GS的前途。

首先我們要先了解，爲何Apple的產品都是高價位產品？原因是各位在購買Apple的產品時，都負擔了一些該產品的研發費用；一旦該產品的研發費用全部回收後，產品價格自然立刻大幅下降。如賣價僅兩萬九千伍佰元的Mac 512 Ke,橫掃台灣個人電腦市場的旋風，（銷售量估計可達五仟套），以及最近Mac Plus 自七萬多元降至目前四萬九仟多元，都是有目共睹的具體實例。

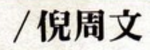
所以如果你問我GS和Mac SE會不會降價，我的答案是——絕對會的，但那是兩、三年後，也許會更早些，一切要看諸位Apple擁護者的支持程度。所以如果你要超低價，請你耐心等待幾年，否則現在就請你加入「甘比的世界」吧！你還猶豫什麼呢？

對於GS的時鐘脈衝，每個人都對2.8 MHZ 的速度感到懷疑，這麼慢！只有 2.8MHZ，PC 最少也有4.77MHZ呢！在此建議各位不要光用數字來比較，何妨找位對硬體有深入研究的專家，請教他一下CPU時鐘脈衝的眞正涵意，屆時你會了解GS是否眞的慢。

而在GS垂直解析度方面，一般人也對200點感到失望，但請你不要小看GS 的一項最大特點——成長性，亦卽GS 的解析度是可以擴充的，目前在美國波士頓正在舉辦中的APPLEFEST活動（類似台灣的APPLE WORD 發表會）中，就有GS 新解析度能力的發表，至於細節如何，待我收到有關消息後會立刻向大家說明，敬請期待。

關於GS在MIDI 方面的強大功能，筆者將於下期中撰文專題討論。同時爲各位介紹在教育、娛樂、音樂和商業方面的完美組合，我們稱在這樣組合後的GS 爲夢幻機——The Dream Machine, 希望也是您心目中的夢幻機。

此外筆者再一次籲請讀者踴躍塡寫「甘比世界讀者意見調查表」，若不願裁書，可改以影印的方式，將調查表寄至精訊電腦雜誌社。



/倪周文

卡門聖地牙哥進擊歐洲

卡門故鄉觀鬥牛
香榭大道浪漫遊
鐵幕紅場展神技
週遊列國　盜寶物　竊名畫

◐載入遊戲

• Apple Ⅱ 機種

(1)直接將磁片放入磁碟機中，正面朝上，開啓電源。遊戲程式自動載入，並顯示標題畫面。

(2)按下任一鍵進入遊戲。

(3)任何時候，電腦如果要求你把磁片翻面時，請依照電腦的指示行事。

• IBM PC/XT 機種

(1)以MS—DOS　2.0 以上的版本開機。

(2)出現A＞後，鍵入" Carmen　，按下 [Return] 鍵；若使用單色顯示器，請鍵入"Carmen Herc "即可。

• 特殊功能鍵——在遊戲過程中的任何時間均可使用。

Ctrl　—[L]：列出目前的階級和破案次數。
Ctrl　—[D]：消除社裏某位偵探的資料。
Ctrl　—[R]：結束目前案子，接受重新指派
Ctrl　　　 的任務。
Ctrl　—[F]：列出偵探名人錄。
Ctrl　—[I]：搖桿和鍵盤的切換。
Ctrl　—[S]：聲音開關之切換。
Ctrl　—[Q]：結束遊戲，回到DOS下（只適用 IBM—PC ）。

◐序幕

遊戲是從「頂角」偵探社的辦公室外開始，一座電子安全防衛裝置將檢查你的容貌，並要求你簽名。當游標出現時，便可簽下大名，然後按下 [Return] 鍵。

假如，你簽名簽錯時：①Apple 中用 [Delete] 鍵，② IBM用[←]或 [DEL] 鍵，重新再簽一次。

註：如果，你覺得安全裝置的視窗內文字太冗長，這裏有個小技巧可直接跳到簽名的游標處，當文字出現時你只要如下指示來做即可：

①Apple：按 [key symbol] 或 #0 鍵。

② IBM： [CTRL] —[Z]。

◐任務指派

當你簽完名後，總部會以電話指派任務，務必特別注意以下幾個要點：

①什麼寶物被偸？

②竊案發生的地點？

③嫌疑犯的性別？

④逮捕行動的期限？

◐遊戲的目標

在遊戲中共有十六位可恨又狡猾的竊犯可能出現，他們利用歐洲三十四個國家和你玩捉迷藏的遊戲。爲了要贏得鬥智後的勝利以及升遷的機會，你必須在限定的時間內完成任務。每完成二個任務，才能獲得升遷，因此，必須以你的聰明睿智，經過冷靜思考後再下決定，成功就非你莫屬囉！

你可以依照下面的順序來進行你的「福爾摩斯」行動：

首先在廣大的歐洲像獵犬般的嗅出竊犯的每一次行動路線，你可以在這些城市中獲得他（她）下次目的地的線索，要好好利用，緊追不捨才可以。

再則於追捕行動中，你可能會接到總部提供給你有關竊犯的一些基本資料的線索；最好將這些線索連同你由城市中所得的資料一起載入記事簿（Note－book），然後透過犯罪資料中心的電腦幫助，替你辨別罪犯的身分。此時你就可以向法院申請拘票，並派遣警察逮捕他（她），如此一來，這些竊犯可就插翅難飛了。

記住，你必須先向法院申請拘票才能逮捕他（她），否則狡猾的竊犯們會因罪證不足而被判無罪，即使再有正義感的法官也莫可奈何；不但讓他們逍遙法外，你自己也將前功盡棄，只能回去重溫基層偵探的舊夢！

◐主視窗

遊戲的主視窗包括下列四個部分，此四部分乃是幫助你緝捕竊賊的利器，務必好好地利用才是！

(1)查詢部分：

這部分是幫助你在匆忙的行程中，不至於遺漏重要的綫索。你可能找到有關竊犯的目的地及特徵二種綫索。在此部分底下又可分三小部分，這三小部分可以告知你惡徒的下一目的地之綫索（如果你的搜尋方向沒有錯誤的話！），這三小部分分別是：

①尋問證人（Question Witness）：

證人會提供你竊犯說過的話。

②搜查案發現場（Seareh Scene）：

在現場你會發現歹徒所遺留下來的珍貴綫索。

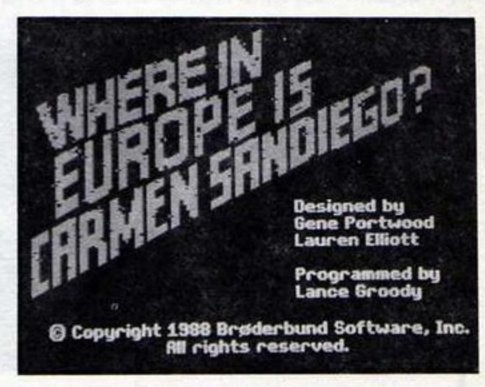
③查訪當地的綫民（Call Tipster）：

他們會告訴你罪犯的嗜好或特徵。

掌握上述的綫索，對於追查嫌犯的行踪就有了腹案，所以記得，每到一個城市都要先謹慎的查問一番。

(2)記事簿部分：

有時，螢幕上會突然出現總部傳遞給你有關竊盜的特徵，如眼睛、頭髮顏色、嗜好…等等。此時你必須將它們和其他特徵綫索一起記入記事簿中，在這袖珍記事本中有關嫌犯的性別、頭髮顏色、眼睛顏色、最喜歡的電影及書之類型，都必須



▲這次卡曼幫轉移目標進軍歐洲。

盡可能的將它們塡滿，這樣才可以經由犯罪中心電腦的幫助，替你申請拘票，所以不可忽略它的功效。它的使用方法如下：

①利用↑或↓鍵來選擇特徵項目。

②利用→或←鍵來選擇每一單項中的顏色或類別。

③假如某單項的特徵尙不淸楚時，請不要亂猜！

④當塡寫完畢後，可按 Return 鍵（如果是搖桿就請按發射鈕），將記事簿闔上，以防洩漏。

由於塡寫記事簿並不需要花費您寶貴的時間，因此在這兒要奉勸您，善加利用隨時記錄，以作爲申請拘票的基本資料。

⑶造訪罪犯資料中心（Visit Crime Lab）：

當你要向法院申請拘票時，一定得到這兒來走一遭。首先選擇主視窗中"Visit Crime Lab"這個項目，你便進入資料庫中。在資料中心，你必須將記事簿中的特徵輸入，讓電腦來幫助你。此外在資料中心有檔案的保存，只要你輸入一些綫索，電腦便會幫助你縮小搜查的範圍，迅速、確實的達成目標（詳細情形請容筆者稍後再禀）。

此外，在這兒也可以將您的案情暫時存放起來，以待下回繼續。進入中心後有四個小主題，分述如下：

①鍵入罪犯的特徵（Enter Crime Notes）：

當你鍵入此單項時，電腦會自動將你記事本中的資料讀入。如果資料充足的話（大約三項），就可以立刻辨認出竊犯的身分，同時申請到法院的拘票。如果資料有錯誤或是不夠充分，麻煩您再仔細校對一下您的資料，回去經過適當的修正或加入某些資料再重行進入中心，則前一張拘票就算無效，電腦會重新申請符合新資料的拘票。

②利用資料庫（Use Database）：

假如你掌握了有關竊犯目的地的資料，趕緊請電腦中心的資料庫幫幫你的忙吧！只要你將有關的國旗顏色、幣制單位，以及主要語言輸入，電腦便會自動幫你定位，在歐洲三十四個國家中挑出符合綫索的一個，再加上歐洲國家的簡介部分的資料，使竊賊無所遁行！

使用的方式如下：

(a)須輸入的三部分：

Flag Colors —國旗顏色

Currencies —幣制單位

Languages —主要語言

(b)利用↑或↓鍵選擇任一部分。

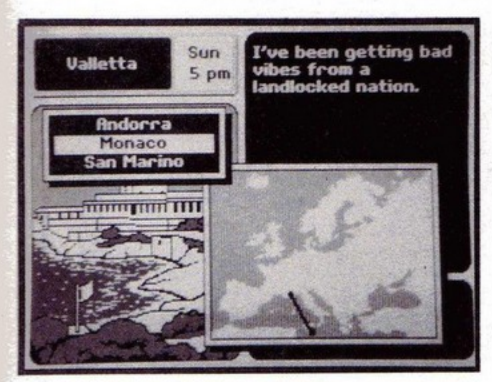
(c)利用←或→鍵在每一單項中選擇正確的一項。



▲ 浮生半日閒的悠哉被緊急徵召打斷。



▲ 盤問目擊證人。



▲ 追緝嫌犯到摩納哥。

(d)盡量將它們都塡滿，以便電腦作業。

(e)選塡完畢後，請按 Return 鍵或搖桿的發射鈕，電腦便立刻綜合所得之資料，並將符合的國家通知你。

③回到主現場（Return to Scene）：

當你準備離開罪犯資料中心時，它會幫助你回到你造訪前所到的城市。

④儲存案件（Save Case）：

如果你想稍微休息一下，你可以將正在進行的案件儲存起來，然而每一個特定的名字底下只能儲存一個案件；換句話說，假使你辦案不順手時，就放棄吧！重新再來也無妨。儲存的方式只要依螢幕提示即可。

註：繼續未完案件的方式很簡單，剛開始的手續和前面一樣，不過當你簽完名後，電腦會檢查你是否有未完成的案件，它會問你是否要繼續，如果要請按"Y"，再按 Return 鍵即可；反之請按"N"，再按 Return 鍵，那麼電腦就會自動將儲存的案件消除。

(4)前往機場（Go To Airport）：

現在你是胸有成竹抑或仍舊手忙脚亂摸不著一點頭緒呢？在此奉勸您不妨到機場走一遭，或許會有意想不到的收穫。當你選擇前往機場時，螢幕的右下方主視窗部分會換成如下的二個副視窗：

①搭乘飛機離開（Depart by Plane）。

②回到城中（Return to Town）。

在左上方有一小的視窗，裏面有竊犯可能前往的幾個國家首都的名字，如果你只是想查看一下，看完後你最好選擇「回到城中」以繼續你的查詢。倘若你選擇了「搭機離開」，那麼螢幕上就會有歐洲地圖出現，圖中的小正方形表示你現在所在之處，閃動的小黑點則表示各首都的所在地。你可以用 ↑ 或 ↓ 選擇一個城市，然後再按 Return 鍵確定欲往之地。

◐後記

根據筆者的經驗，有幾項技巧可以提供您作爲參考：

(1)到每個國家都先查詢一下吧！如果沒看到竊犯踪跡就快回前一個國家去，別浪費時間了！

(2)隨身攜帶你的記事簿，千萬不要遺漏任何一項特徵。

(3)利用罪犯資料中心的資料幫助你縮小搜查範圍。

(4)聰明的偵探可能會先到機場去「看看」，那些國家是竊犯可能會去的喲！

(5)小心！當你接近竊犯時，可能有東西掉下來，或或有爆炸物出現，趕緊準備好你的拘票，如果沒有，快回到前一個國家再仔細搜索一番，拿到了拘票再來逮捕狡詐的偷兒。

(6)盡可能利用「認識歐洲」來幫助你，必可事半功倍！

(7)最後，也是最重要的，建議您準備筆、紙和字典，會使你受益匪淺。

細心而又聰明的你，爲了歐洲國家的安寧，請勇敢地和卡曼珊蒂集團的竊犯們鬥智一番吧！社會的安定可就全靠您了！祝您無往不利，馬到成功！！

認識歐洲



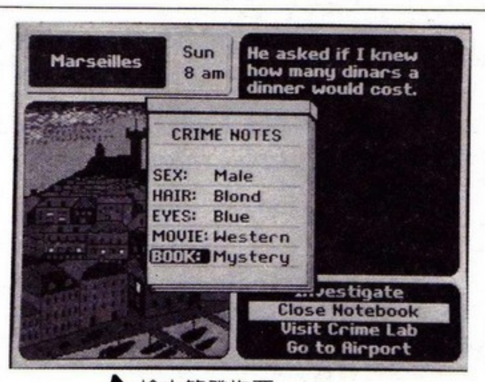
東南歐

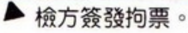
希臘

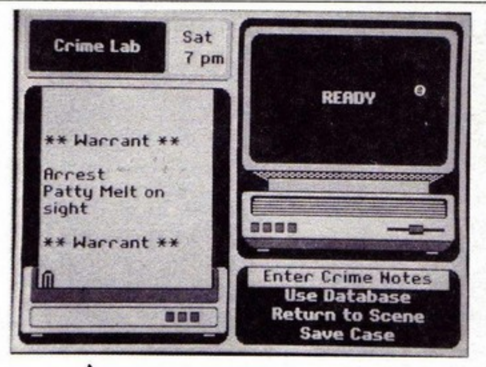
- 官方名稱：希臘共和國（Hellenic Republic）。
- 首都：雅典（Athens）。
- 語文：希臘文。
- 幣制：Drachma。
- 特產：紡織品、水果、礦產、檸檬和橄欖。
- 體制：共和。
- 人文特色：文化古都、藝術、哲學和政治理念。
- 宗教：希臘正教。
- 參與組織：NATO（North Atlantic Treaty Orgnization，北大西洋組織），OECD（Orgnization for Economic Co-Operation and Development，經濟合作發展組織）。
- 特殊景觀：著名之雅典娜神殿（Parthenon）。
- 國旗顏色：藍、白。

土耳其

- 官方名稱：土耳其共和國（Republic of Turkey）。
- 首都：安卡拉（Akara）。
- 語言：土耳其語。




▲ 檢方簽發拘票。



▲ 隨時記錄嫌犯的特徵資料。

- 幣制：里拉（Lira）。
- 特產：棉花、煙草、水果、核桃、紡織品。
- 體制：共和。
- 人文特色：農業、手工製造業。
- 宗教：回教。
- 參與組織：NATO、OECD、UN（United Nations，聯合國）。
- 國旗顏色：紅、白。

阿爾巴尼亞

- 官方名稱：阿爾巴尼亞社會主義人民共和國（People's Socialist Republic of Albania）。
- 首都：地拉那（Tirana）。
- 語言：阿爾巴尼亞語、希臘語。
- 幣制：Lek。
- 特產：柏油、瀝青、石化製品。
- 體制：社會主義。
- 人文特色：無神論國（Atheist），農業爲主。
- 宗教：回教（Muslim），阿爾巴尼亞正教（Albanian Orthodox），羅馬天主教。
- 參與組織：UN。
- 國旗顏色：紅、黃、黑。

保加利亞

- 官方名稱：保加利亞人民共和國（People's Republic of Bulgaria）。
- 首都：蘇非亞（Sofia）。
- 語言：保加利亞語。
- 幣制：Lev。
- 特產：農產品、燃料。
- 體制：社會主義。
- 人文特色：體育、工業、農業。
- 宗教：保加利亞正教、回教。
- 參與組織：UN、Warsaw Pact（華沙公約組織）、CEMA。
- 國旗顏色：紅、白、綠。

北歐

瑞典

- 官方名稱：瑞典王國(Kingdom of Sweden）。
- 首都：斯德哥爾摩（Stockholm）。
- 語言：瑞典語。
- 幣制：Krona。
- 特產：機械工具、機汽車、紙漿和鋼鐵製品。
- 體制：君主立憲。

- 人文特色：高稅率、良好社會福利，免學費制。
- 宗教：路德教派。
- 參與組織：OECD、UN.
- 國旗顏色：黃、藍。

挪威

- 官方名稱：挪威王國(Kingdom of Norway)。
- 首都：奧斯陸(Oslo)。
- 語言：挪威語(Norwegian)。
- 幣制：Krone。
- 特產：石油、天然氣、紙漿、魚製品。
- 體制：君主立憲。
- 人文特色：生活水準高，失業率低，造船業發達。
- 宗教：路德教派。
- 參與組織：NATO、OECD、UN。
- 國旗顏色：紅、白、藍。

丹麥

- 官方名稱：丹麥王國(Kingdom of Denmark)
- 首都：哥本哈根(Corpenhagen)。
- 語文：丹麥語。
- 幣制：Krone。
- 特產：豬肉、醃肉、機械工具和紡織品。
- 體制：君主立憲。



▲嫌犯逐漸黔驢技窮無新道行。

- 人文特色：美人魚塑像和文學(安徒生即是丹麥人)。
- 宗教：路德教派。
- 參與組織：NATO、OECD、UN.
- 國旗顏色：紅、白。

冰島

- 官方名稱：冰島共和國(Republic of Iceland)。
- 首都：雷克雅未克(Reykjavck)。
- 語文：冰島文。
- 幣制：Krona。
- 特產：魚類食品、鋁和動物製品。
- 體制：共和。
- 人文特色：教育程度100%。
- 宗教：路德教派。
- 參與組織：NATO、OECD、UN.
- 特殊景觀：北部進入北極圈內，使得六月份出現廿四小時的白晝。
- 國旗顏色：紅、白、藍。

芬蘭

- 官方名稱：芬蘭共和國(Republic of Finland)
- 首都：赫爾辛基(Helsinki)。
- 語言：芬蘭語、瑞典語。
- 幣制：Markka。
- 特產：木材、紙張、木漿和機械工具。
- 體制：共和制。
- 人文特色：傳統藝術、良好社會福利、免學費制。
- 宗教：路德教派、希臘正教。
- 參與組織：OECD、UN。
- 特殊景觀：北極圈通過北芬蘭，造成夏天全爲白天，冬天全是黑夜的景觀。
- 國旗顏色：藍、白。

中歐

奧地利

- 首都：維也納（ Vienna ）。
- 語言：德語。
- 幣制：Schilling。
- 特產：鋼鐵製品、木材。
- 體制：共和。
- 人文特色：音樂、文學。
- 宗敎：羅馬天主敎。
- 參與組織：OECD、UN。
- 國旗顏色：紅、白。

瑞士

- 官方名稱：瑞士聯邦（ Swiss Confederation ）。
- 首都：伯恩（ Bern ）。
- 語言：德語、法語、義大利語。
- 幣制：Franc。
- 特產：精緻工業製品、手錶、電器用品。
- 體制：共和。
- 人文特色：觀光業、銀行及基金會中心、精緻工業。
- 宗敎：羅馬天主敎。
- 參與組織：OECD。
- 國旗顏色：紅、白。

列支登士敦

- 官方名稱：列支登士敦大公國（ Principality of Liechtenstein ）。
- 首都：文達（ Vedus ）。
- 語言：德語。
- 幣制：Swiss foanc。
- 特產：精細工業、鐵製品。
- 體制：君主立憲。
- 人文特色：商業、工業、郵票。



▲若缺乏拘票，結局會是 空歡喜一場

- 宗敎：羅馬天主敎。
- 參與組織：無。
- 國旗顏色：紅、藍。

西歐

愛爾蘭

- 官方名稱：愛爾蘭（ Irish Republic ）。
- 首都：都柏林（ Dubliu ）。
- 語言：愛爾蘭語（ Irish Gaelic ）和英語。
- 幣制：英鎊（ Pound ）。
- 特產：牛乳、紡織品。
- 體制：共和。
- 人文特色：文學。
- 宗敎：羅馬天主敎，英國國敎。
- 參與組織：OECD、UN。
- 國旗顏色：綠、黃、白。

英國

- 官方名稱：大不列顛聯合王國（ United Kingdom of Great Britain ）。
- 首都：倫敦（ London ）。
- 語言：英語。
- 幣制：英鎊（ Pound Sterling ）。
- 特產：機械工具、運輸工具、石油。
- 體制：君主立憲。



- 人文特色：工業革命起源所在，國際金融中心和文學。
- 宗教：英國國教（Anglican）、羅馬天主教、基督教。
- 參與組織：CW、NATO、OECD、UN。
- 國旗顏色：紅、白、藍。

比利時

- 官方名稱：比利時王國（Kingdom of Belgium）。
- 首都：布魯塞爾（Brussels）。
- 語言：芬蘭語（Dutch Flemish）、法語和德語。
- 幣制：Franc。
- 特產：機械工具、化學品和家畜。
- 體制：君主立憲。
- 人文特色：歐洲文化中心、重工業和觀光業。
- 宗教：羅馬天主教。
- 參與組織：NATO、OECD、UN。
- 國旗顏色：紅、黃、黑。

荷蘭

- 官方名稱：尼德蘭王國（Kingdom of the Netherlands）。
- 首都：阿姆斯特丹（Armsterdam，王都所在），海牙（Haugue，政府所在地）。
- 語言：荷蘭語（Dutch）。
- 幣制：Guilder。
- 特產：食品、石化製品。
- 體制：君主立憲。
- 人文特色：風車、水渠和國際港。
- 宗教：羅馬天主教、新教徒。
- 參與組織：NATO、OECD、UN。
- 國旗顏色：紅、白、藍。

盧森堡

- 官方名稱：盧森堡大公國（Yrand Duchy of Luxemburg）。
- 首都：盧森堡。
- 語言：盧森堡語、法語、德語。
- 幣制：Franc。
- 特產：鋼、塑膠、橡膠製品。
- 體制：君主立憲。
- 人文特色：衆多人種之國家。
- 參與組織：NATO、OECD、UN。
- 國旗顏色：紅、白、藍。

西德

- 官方名稱：德意志聯邦共和國（Federal Republic of Germany）。

- 首都：波昂（Bohn）。
- 語言：德文。
- 幣制：馬克（Deutsche）。
- 特產：摩托車、汽車、鋼鐵製品。
- 體制：共和制。
- 人文特色：藝術、音樂。
- 宗教：羅馬天主教、新教徒。
- 參與組織：NATO、OECD、UN。
- 特殊景觀：萊茵河、阿爾卑斯山和柏林圍牆。
- 國旗顏色：紅、黃、黑。

法國

- 官方名稱：法蘭西共和國（French Republic）。
- 首都：巴黎（Paris）。
- 語言：法文。
- 幣制：Franc。
- 特產：運輸裝備、機械工具、葡萄酒和香水。
- 體制：民主共和。
- 人文特色：法國可算是知識和藝術的殿堂，而巴黎則爲世界文化中心。
- 宗教：羅馬天主教。
- 參與組織：NATO、OECD、UN。
- 國旗顏色：紅、白、藍。

東歐

捷克

- 官方名稱：捷克社會主義共和國（Czechoslovak Socialist Republic）。
- 首都：布拉格（Prague）。
- 語言：捷克語（Czech）、斯拉夫語（Slovak）和匈牙利語（Hungarian）。
- 幣制：Koruna。
- 特產：運輸工具、鋼鐵、消費物品和煤礦。
- 體制：社會主義。



- 人文特色：工業發達。
- 宗教：羅馬天主教、新教徒（Protestant）和希臘正教。
- 參與組織：UN、Warsaw Pact CEMA。
- 國旗顏色：紅、白、藍。

南斯拉夫

- 官方名稱：南斯拉夫社會聯邦共和國（Socialist Federal Republic of Yugoslavia）。
- 首都：貝爾格勒（Belgrad）。
- 語言：斯拉夫語。
- 幣制：Dinar。
- 特產：皮鞋、皮革、紡織品和木製品。
- 體制：社會主義。
- 人文特色：體育、工業。
- 宗教：塞爾維亞正教（Serbian Orthodox），羅馬天主教、回教。

- 參與組織：OECD、UN。
- 國旗顏色：紅、白、藍。

蘇聯

- 官方名稱：蘇維埃社會主義聯邦共和國（Socialist Federal Republic of Soviet）。
- 首都：莫斯科（Moscow）。
- 語言：俄語、斯拉夫語。
- 幣制：盧比（Ruble）。
- 特產：石油、天然氣、礦產和農產品。
- 體制：社會主義。
- 人文特色：文學、芭蕾舞、藝術、音樂、重工業，世界領土最大的國家。
- 宗教：蘇俄正教、回教。
- 參與組織：CEMA、UN、Warsaw Pact。
- 國旗顏色：紅。

羅馬尼亞

- 官方名稱：羅馬尼亞社會主義共和國（Socialist Republic of Romania）。
- 首都：布加勒斯特（Bucharest）。
- 語言：羅馬尼亞語（Romanian）。
- 幣制：Leu。
- 特產：紡織品和羊毛製品。
- 體制：社會主義。
- 人文特色：工業爲經濟基礎、體操。
- 宗教：羅馬尼亞正教、羅馬天主教。
- 參與組織：CEMA、UN、Warsaw Pact。
- 國旗顏色：紅、黃、藍。

波蘭

- 官方名稱：波蘭人民共和國（Polish People's Republic）。
- 首都：華沙。
- 語言：波蘭語（Polish）。
- 幣制：Zloty。
- 特產：機械工具、燃料和農產品。
- 體制：社會主義。
- 人文特色：產煤、工業發達。
- 宗教：羅馬天主教。
- 參與組織：CEMA、UN、Warsaw Pact。
- 國旗顏色：紅、白。

匈牙利

- 官方名稱：匈牙利人民共和國（Hungarian People's Republic）。
- 首都：布達佩斯（Budpast）。
- 語言：匈牙利文。
- 幣制：Forint。
- 特產：運輸工具，農產品。
- 體制：社會主義。
- 人文特色：教育及宗教都受政府控制。
- 宗教：羅馬天主教、喀爾文教派和路德教派。
- 參與組織：CEMA、UN、Warsaw Pact。
- 國旗顏色：紅、白、綠。

東德

- 官方名稱：德意志民主共和國（German Democratie Republic）。
- 首都：東柏林（East Berlin）。
- 語言：德文。
- 幣制：馬克（Mark）。
- 特產：紡織品。
- 體制：社會主義。
- 人文特色：文學、哲學、音樂及科學。
- 宗教：新教徒（Protestant）和羅馬天主教。
- 參與組織：CEMA、UN、Warsaw Pact。
- 國旗顏色：紅、黃、黑。

南歐

梵蒂崗

- 官方名稱：梵蒂崗（State of Vatican City)。
- 首都：梵蒂崗。
- 語言：義大利語、拉丁語。
- 幣制：里拉。
- 特產：教宗。
- 體制：教會管理。
- 人文特色：羅馬天主教中心，世界最小國家。
- 宗教：羅馬天主教。
- 參與組織：無。
- 國旗顏色：黃、白。

西班牙

- 官方名稱：西班牙（Spanish）。
- 首都：馬德里（Madrid）。
- 語言：西班牙語（Spanish）。
- 幣制：Peseta。
- 特產：鋼鐵製品、汽車和鞋子。
- 體制：君主立憲。
- 人文特色：傳統藝術、鬥牛和舞蹈。
- 宗教：羅馬天主教。
- 參與組織：NATO、OECD、UN。
- 國旗顏色：紅、黃。

聖馬利諾

- 官方名稱：聖馬利諾共和國（Republic of San Marino）。
- 首都：聖馬利諾。
- 語言：義大利語。
- 幣制：里拉。
- 特產：紡織品、酒、郵票。
- 體制：共和。
- 人文特色：農業、製造業。
- 宗教：羅馬天主教。
- 參與組織：無。
- 國旗顏色：藍、白。

葡萄牙

- 官方名稱：葡萄牙共和國（Republic of Portugal）。
- 首都：里斯本（Lisbon）
- 語言：葡萄牙語（Portuguese）。
- 幣制：Escudo。
- 特產：衣物、紡織、食物和酒、羊毛和軟木。
- 體制：共和。
- 人文特色：農業發達。
- 宗教：羅馬天主教。
- 參與組織：EC、NATO、OECD、UN。
- 國旗顏色：紅、綠。

摩納哥

- 官方名稱：摩納哥王國（Principality of Monaco）。
- 首都：摩納哥。
- 語言：法語、摩納哥語。
- 幣制：法郎。
- 特產：香水、食品。
- 體制：君主立憲。



▲ 罪證確鑿，判刑入獄。

- 人文特色：賭博聖地——蒙地卡羅（Monte Carlo）。
- 宗教：羅馬天主教。
- 參與組織：無。
- 國旗顏色：紅、白。

義大利

- 官方名稱：義大利共和國（Italian Republic）。
- 首都：羅馬（Rome）。
- 語言：義大利語（Italian）。
- 幣制：里拉（Lira）。
- 特產：機械工具、運輸工具和紡織品。
- 體制：共和。
- 人文特色：藝術、文學、政治。
- 宗教：羅馬天主教。
- 參與組織：NATO、OECD、UN。
- 國旗顏色：紅、白、綠。

安道爾

- 官方名稱：安道爾公國（Principality of Andorra）。
- 首都：安道爾。
- 語言：西班牙語、法語。
- 幣制：Spanish Peseta，Franc。
- 人文特色：富濃厚傳統文化色彩，高山性格。
- 宗教：羅馬天主教。
- 參與組織：無。
- 國旗顏色：紅、黃、藍。

地中海

馬爾它

- 官方名稱：馬爾它共和國（Repulic of Malta）。
- 首都：威靈達（Valletta）。
- 語言：馬爾它語和英語。
- 幣制：Pound。



- 特產：紡織品、石化製品。
- 體制：共和。
- 人文特色：觀光業、軍事工業，世界人口密度最高的國家之一。
- 宗教：羅馬天主教。
- 參與組織：UN、CW。
- 國旗顏色：紅、白。



／黃麗華

黑色傑克學院招生



學院性質：21點紙牌函授學校
入學目的：學習如何勝過莊家的牌點
課程內容：加倍賭注、成對拆牌、保險賭注、策略解說、通用規則……

◐入學須知

「黑色傑克學院」是一種教授二十一點紙牌的函授學校，入學的唯一目的就是以學習勝過莊家的牌點爲目標。在牌局終了時，若玩家手中牌點的總和不超過21點，且比莊家牌點大，或是莊家牌爆了（超過21點），則玩家獲勝；若是玩家手中牌點總和超過21點或莊家牌大於玩家時，則玩家視爲輸。如果玩家爆了，而莊家後爆，則論定玩家爲輸。然而當玩家和輸家牌點相同（兩者均未爆牌），在不輸不贏的情況下，玩家可收回賭注。

牌點總和是以手中牌點計算，J、Q、K爲十點，A可爲1點或11點。若手上牌之一爲A時，玩家須自行選擇A爲1或11點，其他牌則依牌面點數計算。

頭一次發的二張牌爲A及10點牌時，卽獲得「黑色傑克」（21點），自然成爲贏家，唯一例外的情形是莊家也得到「黑色傑克」，當獲得「黑色傑克」時，必須立卽亮牌讓莊家知道。

在莊家發牌之前，玩家須下賭注，如果莊家贏，可收走玩家的賭注；假使是玩家獲勝，則莊家須賠出同等賭注，若是玩家獲得「黑色傑克」，則莊家須付1.5倍的賭注（如二元賭注則償付三元）。賭注放出後，每個玩家及莊家可獲發二張牌，莊家須亮出一張牌，而玩家的二張牌可蓋可亮出，依牌桌規則決定之。

莊家發完牌後，由左手邊玩家先考慮如何完成手中牌，每位玩家須運用一些規則如停叫（Stand）、要牌（Hit）等來達到目的。

⑴要牌（Hit）：

玩家可視手中牌點決定是否須再加一張牌來增強點數（但需考量爆牌的可能性）。

⑵停止叫牌（Stand）：

當玩家滿意手中牌點時，則不需要再增加任何牌張。

⑶加倍賭注：

當玩家選擇加倍時，須先將第二個相同賭注放在第一個賭注旁邊，隨之莊家會多發一張牌，且是唯一多加的牌，無論點數如何均不得再加牌。有些俱樂部規定在10點或11點時不得使用此法。

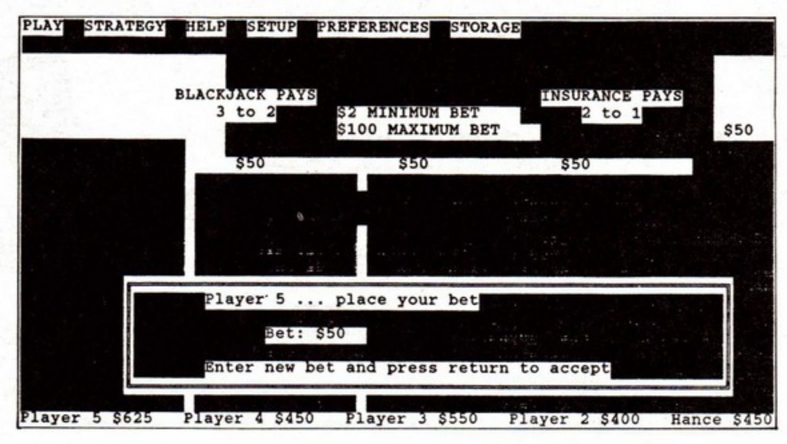
⑷Split a pair：

當先發的二張牌爲成對（如4－4，9－9，10－10）時，玩家可選擇拆爲二組，此時須先將二張牌攤開，另放出一個相同的賭注，而莊家會在每一組牌上各加發一張牌，再隨規則決定是否要叫牌或停叫。

如果是A－A牌組拆開，只能各加一張牌，且不能再叫牌。假使加牌後又是成對，可以再行分組（除A對外）。

⑸保險賭注（Insurance）：

莊家的二張牌中，若亮出的一張爲A，可以先詢



下第一次賭注

問玩家是否願加「保險賭注」。事實上這種做法並無任何保險作用，只是賭莊家是否會得到黑色傑克（21點）。

這項賭注最多爲原賭注的二分之一，若莊家眞的是黑色傑克，則莊家須賠給加保險的玩家二倍加注金，通常依牌張計算，莊家獲黑色傑克的機率只有三分之一，所以加保險是不智之擧。

◐發牌之前

本遊戲適用於 IBM PC/XT•AT，至少 256 K 的機型。用 DOS 2.1 以上的版本開機，隨卽螢幕上會出現「黑色傑克學院」的標題畫面，在選擇使用搖桿或鍵盤操作之後便進入遊戲功能項。

首先選擇 SET UP 項中之“Player Setup”，輸入玩者的姓名、籌碼數（玩者人數若少於五人，則需將程式設定之賭金消除）和是否要將牌點顯示出來，輸入完後按 ESC 鍵跳離。再則選 PLAY 項中之“Place Bet”，各玩家放下第一次賭金，開始第一付牌，此後每開始一付牌皆得重新下賭金。

◐策略解說

(1)最佳打法（Optimal Play）

指在莊家發牌後的選擇數，而最有利的選擇方法將在稍後說明之。

(2)玩牌策略（Play Strategy）

引導玩家獲得致勝牌點的基本策略是：

①當牌點未超過11點時一定要叫牌。

②超過17點或爲17點時停止要牌。

③當手上牌爲16點或不到16點，而莊家亮出的一張牌爲 7、8、9、10或A等強點牌時，須試著再要一張牌。

④若手上躊躇牌點爲12點或超過12點，而莊家亮出的一張牌是 4、5 或 6 等弱點，可考慮停止要牌；但莊家亮出的點若爲 2、3，此時必須要牌。

⑤低於18點的安全牌點不可停叫。

⑥超過18點的安全牌點可停叫

⑦在11點的躊躇總數下雙倍賭注，除非莊家亮牌爲A。

⑧在10點時可以下加倍賭注，除非莊家亮出的一張牌爲10或A。

⑨若莊家亮出一張 3、4、5、6 點，而手上牌點爲 9 點時，可用加倍注。

⑩在手上牌爲13點到18點的安全牌，而莊家亮出的是 5 或 6 點時，可用加倍賭注。

◐通用規則

通用規則：共有七種，其中有部分相異，分述如下：

(1) Las Vegas Strip——

①牌數：一付。

②最低賭注：二元。

③最高賭注：一百元。

④莊家17點時：必須停叫。

⑤加倍注（二張牌總和）：任何總和皆可。

⑥分牌後下加倍注：不允許。

⑦二張牌在手時棄權：不允許。

⑧重複分牌：允許。

⑨玩家牌的呈現方式：全蓋上。

(2) Downtown ——

與 Las Vegas 規則比較，相異的是莊家17點時須要牌，其他相同。

(3) RENO Rules ——

與 Las Vegas 比較，只有一點不同，即加倍注須爲10或11點。

(4) ATLANTIC CITY Rules ——

與 Las Vegas 規則比較，共有四點相異，分別爲：①牌數爲六付，②允許分牌後加倍賭注，③玩家牌呈現方式是全亮出。

(5) LIBERAL RULES ——

與 Las Vegas 規則比較有五點不同：①牌數爲六付，②最高賭注爲 3,000 元，③允許分牌後的加倍賭注，④允許兩張牌在手時棄權，⑤玩家牌呈現方式是全亮出。

(6) Custom Rules 與第五種相同。

(7) Display Current Rules 與第五種相同。

◐遊戲概要

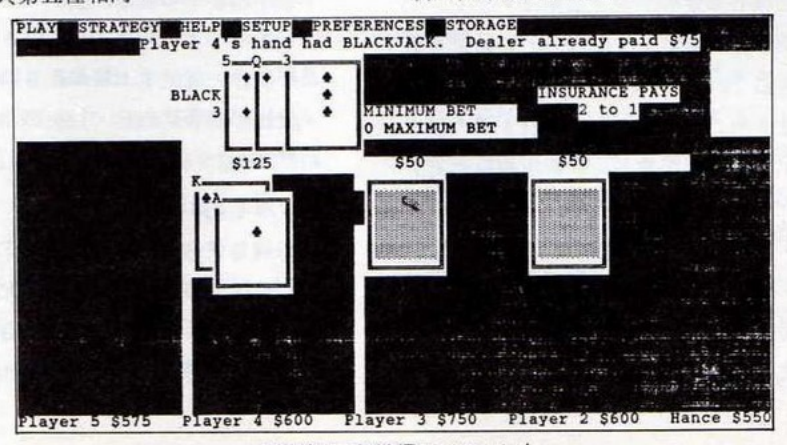
玩21點的目的是使點數在不超過21點的情況下能比莊家的牌點高。每位玩家及莊家基本上會有二張牌，而莊家須亮出一張牌的點數，大家依牌點總和來決定輸贏。

牌點的計算方法是依撲克牌上的點數而定，但有些例外，如10、J、Q、K各爲10點，A可爲1點或11點。如果A以11點計算則稱爲"Soft Total"，若未以11點計算總和時稱爲"Hard Total"。

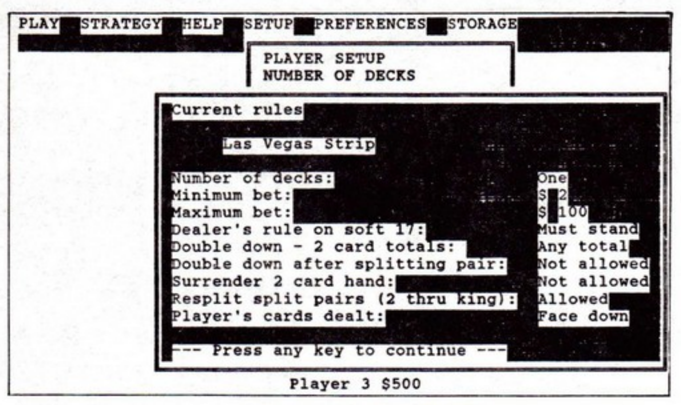
玩家與莊家比牌點是重要步驟，如果你的牌點總和超過21點則爲「爆了」，也就輸了這盤比賽的賭注；假使牌點總和爲21點或低於21點，但仍比莊家點數高，則你可贏得賭注。此外莊家點數爆了，你也算贏。而若玩家與莊家點數相同時，則互不算輸贏。

手上兩張牌若爲A及10點牌（如10、J、Q、K），就是最高的21點，自然成爲贏家；若玩家獲得二張21點牌，可得 1.5 倍的償金，如果莊家與玩家均獲21點，則算平手。

當莊家發好牌後，玩家得依順序就手中牌點決定是否要加牌或做別的決定。如你要求加一張牌後，牌點總和超過21點，得自動亮出所有牌張，讓莊家收回你下的賭注及牌。



第四位玩者獲得Blackjack！



拉斯維加斯式的紙牌規則

又所有玩家都結束叫牌過程後，輪到莊家亮出二張牌，並決定是否要加牌或和玩家比牌點。規則要求莊家點數爲16點或以下，必須再加一張牌，17點至21點則可停叫，而有些俱樂部規定莊家至少須達到17點。

◐下注外一章

⑴保險（ Insurance ）

當莊家亮出二張牌中的一張牌爲A時，他會詢問玩家是否要加保險，即是製造另外一個賭注的機會。如果玩家同意加保險，是保證莊家會得到二張21點（即猜測另一張蓋起來的牌是10點牌），而另外一個賭注金額最高不得超過原賭注的一半。

假使莊家眞的得到21點，則須付加保險的玩家加注的二倍償金；若莊家沒有得到21點,可沒收玩家的加注，其餘的部分照一般方式進行。

舉例說明：假設玩家原先下注八元，另加保險金四元，當莊家爲21點而玩家未獲得21點時，莊家須付玩家加注金的二倍（即四元的二倍）即八元；但在此同時，玩家却因點數不及莊家而輸掉原先下注的八元。

一般來說，加保險是不智的做法，因爲加保險是賭莊家的另一張牌是10點牌，雖然賠率是二倍，，但一付牌中10點牌只佔44％,連一半的機率都不到，所以成功率也降低。不過在一種情況下加保險却是可行方法，當出現許多小點牌後，使得10點牌數在剩下的牌中出現頻率超過50％ 時，加保險的成功率提高，值得冒險。

⑵加倍（ Double Down ）

加倍玩法是允許玩家在牌局進行中加倍賭注。選擇這種方法可以在原有的二張牌之外，最多再加一張牌。此外，你也能在頭二張牌發下時就採取加倍玩法。

通常俱樂部間對加倍法的規定不同，例如在Reno 地區，加倍法只允許在頭二張牌點和爲10 或11 點時發生，而許多俱樂部（除了亞特蘭大市之外）都不允許在分牌時下加倍賭注。

加倍賭注在某些情況下是相當划算的，但它的缺點是只能多要一張牌，如果你得到的牌點不怎麼樣，也不能要求多加第二張牌。

如果你手上牌點爲10或11，則是下加倍賭注的最好機會。假使手上牌點在8以下或超過12點時，最好不要嘗試加倍，以免因點力太低或爆炸而輸給莊家。

⑶分牌（ Splite Pairs ）

分牌是使你從一組牌變成有二組牌的機會，即是頭二張牌爲相同牌點時，可以允許分牌處理。而10、J、Q、K中任何二張的組合都視爲同分數的牌。

當你選擇分牌時，必須另外加一個和原來賭注相

同金額的賭注，然後才可以將同點數的二張牌分成二組，而且莊家會在這二組牌上各多發一張牌，此時即形成二個不同的牌組。

如果新成立的牌組中仍出現二張牌同分數的情況，可以再比照以上之法再進行分牌，但是有二種情形是例外的：①二張A分牌後，只能各再得一張牌，且不准再加牌；②A是不適用再分牌的規則。

除了亞特蘭大市以外的大多數俱樂部，均不允許分牌後下加倍賭注。

採取分牌的最佳狀況是碰上A對或八對，而九對通常也不錯，除非莊家亮出牌點爲7、10 或A則較爲不利。假使擁有六對或七對，而莊家可見點力爲3至6的弱牌，且有可能爆炸時，不妨也採分牌法。但切記在四對、五對或十對時，千萬不可用分牌方式。

⑷棄權（Surrender）

棄權是讓你減少損失的方法，因爲當你決定放棄這次的比牌時，莊家只能收走你原來賭注的一半。但只有一些俱樂部提供這項選擇權，而且只能在二張牌發下後採取棄權方式。

通常在手上牌點相當差或預料莊家很可能會贏的情況下，及時選擇棄權是明智之舉。例如當你爲16點，而莊家現出的牌點爲9、10 或A時，硬加牌可能會爆炸，不加牌又可能贏不過莊家，此時最好棄權，還可以保住一半賭注。

⑸要牌（Hit）/停叫（Stand）

要牌是向莊家多要求一張牌；停叫則表示你對手中點力已滿意，不需要採取加牌、分牌棄權或加倍賭注的方式。

⑹計牌方式（Soft / Hard Total）

由於A可計算成1點或11點，一旦手上握有A時，就有二種計點方式。如果A當作11點時稱爲Soft Total，其餘點數總和均稱爲Hard Total



。例如：

7 8 —Hard 15

A 7 —Soft 18

A 2 6 —Soft 19

2 3 9 —Hard 14

A 2 2 5 —Soft 20

A 10 —Black Jack

⑺俱樂部規則（Casino Rules）

俱樂部通常對21點玩法會各自制定規則，尤其在特殊的選擇權上的差異更明顯，大部份地區的規則雷同性很高，唯有少數地方可發現其相異點，有的則在同一間俱樂部中，每桌有不同的玩法。

以牌數來說，有的是使用一付牌，有的則一次使用六付牌，但牌數少較方便玩家預測牌點。在賭金的限制上，有的最少是二元，有的設在一百元，最高額也有五百元、一千元或是更多。

俱樂部規則中，一般訂有莊家規則，有些要求莊家點數未達17點時須再加牌，有的則規定莊家在17點不得要牌。在加倍賭注中，有些規則只允許在總和10點或11點時採用，有些則不限點數多少，甚至在分牌時也能加倍。對分牌的限制也有不同，有的規定任何同分牌對可以採分牌方式，但不允許再分牌。

/倪周文

IBM

掌兵符、握大權，果然不是蓋的！

球員粉墨登場任教頭，

超級職業棒球

「超級職業棒球」是一個模擬棒球運動的遊戲程式，可是這個遊戲程式不只是讓你上場揮揮棒、投投球就算了；你可以擔當「教頭」的要角，一掌兵符，決勝於球場之上。更可以讓你做一位有生殺大權的球隊經紀人，開除表現較差的球員，或是重金禮聘超級球員。

這可不是一個泛泛平常的程式喔！不管從教練到球員或是從訓練到出賽，全都看你了。龍爭虎鬥，扣人心弦，不容你錯過。來，不妨先參考一下整個比賽的流程，會使你馬上進入情況，簡單輕鬆地應付各種狀況。進入主畫頁，選擇和設定比賽的規則與型式（見主畫頁篇）；核對季票，進入球場（見季票篇）；安排打擊順序和先發投手（見教練篇）；開始比賽，由主隊先守（見投手篇）；打擊篇；防守和盜壘大全；結束比賽（見賽後篇）。

當然你可以任命自己爲球隊經理，掌管開除或交換球員的一切事宜（見經理篇）；萬一你覺得不過癮更可以另起爐灶，和現有的聯盟隊伍大幹一場（見聯盟委員篇）。

來吧！讓我帶引你進入生龍活虎的戰鬥，所有的戰略都爲你準備周全了。是否聽到喧騰的人聲、如雷的聲浪，還有，香噴噴的熱狗（這點你可要自己準備了）？

㈠主畫頁

你可利用一開始主畫頁上的各項選擇來決定比賽的型式、人數和場地等等。

主畫頁兩邊各是客隊（Visitors）和地主隊（Home），這兩個隊伍所能選擇、改變的項目皆相同。選擇各項時，只要把游標箭頭指示選擇項前面的小圓圈，按下功能鍵（客隊是5，主隊是S）即可。

選擇項目介紹如下：

⑴Select Team——

可選擇從1900－1975年間的強度。AL代表美國職業棒球聯盟，NL代表全國職業棒球聯盟。這兩個聯盟不盡相同，其中球員也是各擅其長，不妨利用統計資料參考一下。

⑵控制方式——

可用鍵盤操作，也可以選擇 Joy 2／IBMJoy 用搖桿進行遊戲。

⑶指揮方式——

①由你執掌兵符（You Manage）：

由電腦替你控制球員的一切動作。

②親自出馬（Play And Manage）：

由你指揮大局，並且無論打擊或投球等都由你自己來。

③Earl 指揮（ Earl Manage ）：

由名教練Earl Weaver指揮，由電腦控制球員動作。

如果你想和朋友來一場較量，可選擇前兩項；如果是一個人玩，可將其中一隊設定在第三項，讓電腦和你對抗。

⑷困難程度——

①Major League ：大型聯盟，類似全國各隊聯賽。

②Minor League ：小型聯盟，地區性的比賽。

③Semi—Pro ：半職業性質。

④Sandlot ：業餘棒賽。

由上可知，比賽規模不同，過程的困難度和所需的技巧當然也就不同了。而在Major League型式的比賽中，你無法打到好球帶以外的球，守備員和跑壘者的速度也較快。而在Semi—Pro和Sandlot兩種比賽中則由電腦替你控制球員的一切動作，使你能集中意志去打擊。

⑸投球型式——

①One Pitch：只適用於" You Manage"這種型式。

②Full At Base：正統的投法適用於任何型式。

⑹聯盟／非聯盟——

若你是參加聯盟（ League ）球隊的比賽，則受傷的球員無法上場，即使他的能力再強。此外，投手也受到「隔天隔場」的規定，而所有球員攻防的紀錄都是來自棒球史眞正的記錄，因此必須準備一份統計磁片，非聯盟賽則不必考慮上述的條件。

而主畫頁中間有兩個較小的選擇視窗，功能如下：

①場地規則（ Ground Rules Options ）

● 選擇場地（ Select Ball Park ）：

由主隊選擇比賽場地，通常地主隊是在自己的球場比賽，當然也可以移至他處較量。美國的棒球體制是一個球隊通常有自己的球場，這樣打起球來較順手。在本遊戲磁片中總共有卅二個場地供你選擇。

● 人數：

a.九人制——出場編制爲九人。

b.指定代打——保護投手手臂，編制爲十人制。

● 比賽型式：

a.正式比賽（ Regulation Game ）：

一切按照正式比賽的規則。比賽後將所有攻守，勝負記錄到統計磁片上。

b.練習賽（ Acade Game ）：

由電腦替你安排一切球員的陣容，比賽後資料也不給予紀錄。

②下達命令（ Thing To Do ）：

● 開始比賽（ Play Ball ）。

● 練習（ Practice ）：

可讓你做守備、打擊或投球等練習。

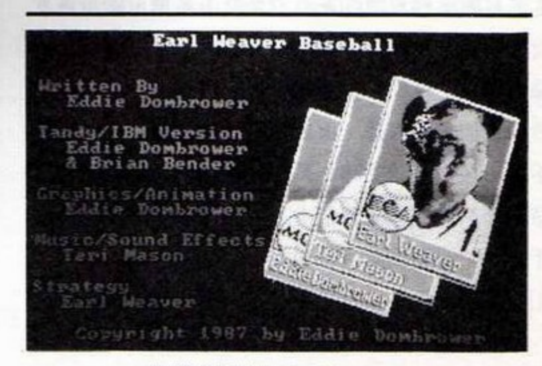
● 經理（ General Manage ）：

身爲一個球隊的經理，你可以操球員的生殺大權，也可以交換球員，詳見「如何做球隊經理」。

● 查看棒球場（ Look at Ball Park ）：

看看球場的風水是否合你的意思。

● 顯示統計（ Display Stats ）：



棒壇奇葩Weaver。

可由統計磁片上看出各項統計資料，在「統計資料篇」將詳細解說。

● 最高負責人（Commissioner）：

棒球聯盟中有最大權力並非是經理，而在聯盟委員會身上，有那些權力呢？我們在「聯盟委員篇」中替你解答。

⑪季票篇

想進入球場觀賞一場龍爭虎鬥，可得有票才能進入喔！當電腦螢幕顯示出你的季票，有球場名稱、座位的號碼和位置等等，你得輸入球票密碼經核對後才能進入。請拿起我們附贈的球票圓盤，先找到你球票上的球場，再逐項找到號碼，位置，最後你就可以找到一個號碼，把號碼鍵入卽可。

⑪教練篇

身爲一個球隊的教頭，你必須在比賽前決定如何進行此場比賽，如選擇投手、出場名單和更換球員等。

㈠比賽前：

從場地規則中選擇正式比賽（Regular Game）這項選擇，然後再選擇「親自出馬」或「執掌兵符」這二種教練型式，最後按下"PLAY BALL"開始比賽。

螢幕的左方是兩隊的空白名單，現在選擇投手隊伍名單的字爲實體字。右方是投手名單，顯示爲左投或右投（R／L）姓名、責任失分率（ERA）、輸贏場次（WL）和防禦率（FAT）；而你也可以看到一個黑色方格，由游標帶領方格至你中意的投手上，按下主功能鍵，再將這位投手的名字帶至名單有"P"字樣的方格上，再按下主功能鍵卽可。下方有一附屬視窗代表：

(1)Ask Earl：

請名教練 Earl Weaver 替你決定。

(2)Print Lineup：



狀況由 Cld 變成 Rdy 時，再將他帶回隊上，開始比賽。當一切準備就緒，你也滿意了，就把游標移至"READY"的方格中準備開賽。

㈡比賽時：

在比賽中你可以更換任何一位情況不好的球員或如果你有印表機，可印出出場名單。

(3)Finish：

選好之後，將游標移至此，繼續下一步驟接著選擇出場名單。名單上代表的是：

①守備位置（1b 是一壘，C 是捕手，SS 是游擊手，LF 是左外野，RF 是右外野，CF 是中堅手，DH 是指定代打）。

②左打或右打（R／L）。

③打擊率（AVR）。

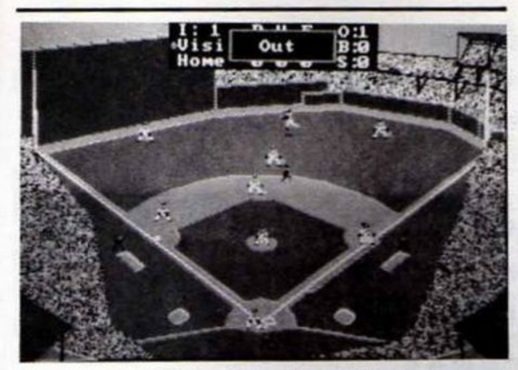
④全壘打次數（HR）。

⑤打點（RBI）。

⑥速度（SPD）。

選擇方法和選擇投手時相同，但是要注意不可把相同守備位置的球員同時安排上場。右下方有一小長方格，裡面有各種守備位置（包括代打）的簡寫代號。你可利用此代號任意更改球員原來的守備位置。但是，可不要相差得太遠喔（如捕手去做右外野）！

此外在安排打擊順序時也滿重要的，一連串強勁的打擊順序，會使攻勢不易遭到封鎖。接下來，你可以看到整張先發出場球員和其他球員的名單，只粗略地顯示出各位球員的名字和左或右打擊。如果想要看看某位球員的各項統計，很簡單，只要將游



內野滾地球·傳一壘封殺！

標移至球員姓名上，旁邊有個"Display Stats"資料統計顯示幕，就會將他的統計公佈在你眼前。

別忘了將投手移至練習區熱身一番，也是利用游標將投手帶至練習區(Bull Pen)中。當投手的使用代跑。

①按下空白鍵開啓視窗，然後將游標選至"Line up"則會出現球員名單。你可按賽前安排球員的步驟來執行更換，唯一要注意的是，如果要換投手的話，宜提早準備，讓救援投手先到練習區投球，萬一他擔任救援上場時，情況是「冷」的話那就不妙了！

②戰略使用：

在賽程時，你可按下空白鍵開啓戰術視窗，下達各種戰術。利用方向鍵中的上下來選擇戰術，再用左右下達。(戰術名稱有一個小點，點在右邊爲執行，點在左邊代表此戰術取消)，下達完畢之後，再移至"Ready"按下⊟或Ⓓ鍵回到比賽。而戰術分成下列兩種：

a.防守戰術：

- Ready：開始比賽。
- Line up: 開啓球員名册。
- Ask Earl：詢問Earl Weaver的意見。
- Conference：詢問投手和捕手關於投手的狀況，以決定是否更換投手。但是如果在同一局中召開二次的投手板會議，就得更換投手。
- Grd Line：一、三壘手靠近邊線防守。
- Hld Runner：內野手靠近跑者下一壘，縮短跑壘者離壘的距離。
- IF Shift：移動內野手往左或往右。
- IF Depth：移動內野手向前或向後。
- OF Shift：外野手向左或往右。
- OF Depth：移動外野手向前或向後。
- Pitch Arnd：使用吊球，讓打者捉摸不清，難以揮棒。
- Pitch Out: 投手故意投壞球，捕手接到後快傳以封殺盜壘者。注意、小心投出四壞球。
- Charge 1st：告訴一壘手小心短打，並接到球後急傳至本壘。
- Charge 3rd：同樣提醒三壘手，反應和一壘手一樣。
- Hide：只顯示戰術名稱，不顯示ON/OFF，兩個人進行比賽時，用來欺敵的。

b.攻擊戰術：

- Ready：開始比賽。
- Line up：顯示球員名單。
- Ask Earl：詢問Earl Weaver的意見。
- Aggressive：指示跑者積極地跑壘。
- Bunt：指示打擊者使用短打。而在兩好球不能下達這項指示。
- Hit & Run：打跑戰術。
- Run & Hit: 跑者盜向二壘，打擊者只要是好球就揮棒。
- Take：指示打者不要打。
- Swing：告訴打者好球就打。
- Steal 2nd：盜二壘。

- Steal 3rd ：盜向三壘。
- Steal Home：盜向本壘。
- Dble Steal ：採取雙盜壘。
- Squeeze ：強迫取分。
- No Play ：取消所有戰術。
- Hide ： 只顯示戰術名稱不顯示On/Off，用於兩人比賽時。

⑪投手篇

共有九種球速和球型相互搭配的球路：

	左曲	直球	右曲
慢	7	8	9
中	4	5	6
快	1	2	3

㈠老鼠：

①移動老鼠並按左邊的按鈕速度和型式。

②移動老鼠並按左邊按鈕選擇位置。

③按右邊按鈕表牽制。

④連按二下按鈕表爲防盜壘而故意投的壞球。

㈡搖桿：

①移動搖桿並按鈕，以選擇速度和型式。

②移動搖桿並按鈕，以選擇投球位置。

③連按二下按鈕表牽制。

④連按兩下按鈕表爲防盜壘而故意投的壞球。

㈢鍵盤：

①按鍵盤選擇球速和型式。

②再按鍵盤選擇投球位置。

③按“0”（客隊）或“1”（主隊）表牽制。

④按“・”（客隊）或“2”表爲防盜壘而故意投的壞球。

⑤主隊應按的鍵盤爲：Q　W　E
A　S　D
Z　X　C

⑪打擊篇

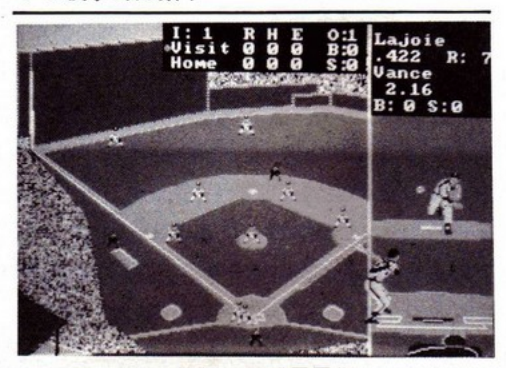
請注意揮棒前要先按住按鈕，然後在擊球的瞬間放開按鈕。

	老鼠	搖桿	鍵盤
揮棒	左按鈕	按鈕	按“5”(客隊)
短　打	左按鈕二下	按鈕二下	按“5”二下
打帶跑	右按鈕	推搖桿向上	按“8”

⑪鍵盤命令

⑴當螢幕爲分割畫面或打開戰術視窗，可按下列鍵盤下達命令。

- A：開關唱名的橫格。
- B：顯示在打擊區的打者及壘上跑者的狀況，在練習打擊時，顯示或關閉壘上跑者。
- C：投手板前的臨時會議。
- H或V：詢問Earl 的意見。H爲主隊用，V爲客隊用。
- I：立即重播。
- F：一格一格重播。
- L：改變出場陣容，即更換球員。
- R：上一投球的雷達測速。
- M：慢動作重播。
- R：打者的跑壘能力。
- P：現任投手及打者的狀況。
- F：投手的防禦率。



投個上飄球吊吊你

- S：戰術視窗自動顯示之開關，若打開則在每個打者上場打擊前、新更換的投手投球前，均會自動出現戰術視窗。
- Shift－S：儲存遊戲。
- 空白鍵：顯示戰術視窗。
- T：暫停。
- U：裁判上一球的判決。
- W：現在風速。
- Q：喇叭開關。

⑵當比賽正在進行而且戰術視窗未打開時，按Shift－Q可以結束比賽，回到主畫面。

⑶在主畫面時，可以按M再重奏一次片頭音樂，或按Q離開此程式。

⑪防守與盜壘篇

老鼠——

移動螢幕上的菱形游標到壘上，按下按鈕即可。

搖桿——移動搖桿，按下按鈕即可。

向右表一壘。

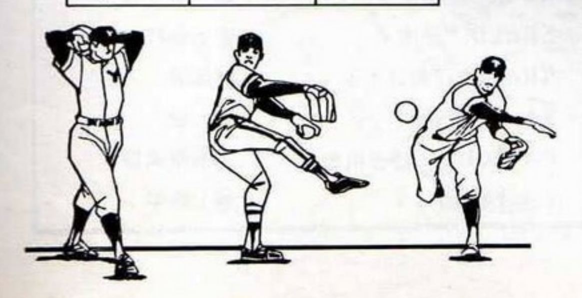
向上表二壘。

向左表三壘。

向下表本壘。

鍵盤——

	客　隊	主　隊
一　壘	6	D
二　壘	8	W
三　壘	4	A
本　壘	2	X



⑫統計磁片篇

Earl Weaver 可以讓你創造自己所擁有的聯盟，也可以儲存比賽後的資料。首先拷貝一張遊戲磁片。使用A＞Copy ＊＊B：即可。

在Regulation Game（正式比賽）後，你可將這場比賽所有攻防的資料記錄到剛才你拷貝的磁片作為統計磁片。當螢幕出現"Insert Stats Disk"將資料磁片放入，再按"Ready"。接著按下"Update Players Stats"和"Update Won / Lost Records"，當一切做完後再按下"Finished"；如果不要儲存這些統計資料，可以直接按下"Finished"。

⑬聯盟委員篇

想要成為球隊的主宰：解散球隊、創立新的聯盟、購買球場？不妨來參加棒球聯盟吧！你可以：

①組織新的聯盟——

你可以重新組織新的棒球聯盟在空白的統計磁片上，或是重新命名一些舊的聯盟。只要將游標移至一空格上，鍵入想要成立的聯盟名號，再按下 Return 即可。利用游標選擇"Rename l"後，將方格移至一個你想換掉名字的聯盟，再鍵入新的名字，後按下 Return 即可。

②組織新的球員。

③改變球隊的球場。

④改變制服的顏色。

⑤開除整個球隊。

⑥ Copy 整個球隊。

⑦設立新的球場。

⑧清除勝負記錄。

⑭經理篇

球隊經理有權做下列的事：

⑴交換球員：

此時螢幕有二份名冊、二個剔除視窗、一個退休

視窗和一個會隨所選功能不同而改變形狀的箭頭。交換時只要將一名册內的球員移至另一名册，該二球員就會自動交換。如果想交換的球員不在名册上，可從螢幕左上或右上的Load Team輸入新的球隊名稱。

⑵開除球員：

將欲開除的球員名字放入下方的開除視窗即可，要注意萬一有新的球員加入，必須先將一球員放入退休視窗中，以空出空間容納新球員。

⑶複製球員：

選"Clone Player"時，你可以將某一球員任意複製多次。

⑷修改球員資料：

選"Edit Player"可以修改球員資料。此時先選定你要修改的球員，按下按鈕會出現修改視窗，隨後在視窗中進行修改即可。

⑪附錄A

在遊戲過程和賽後的統計顯示上，均有許多棒球術語和縮寫，茲列述如下，供各位玩家參考：

㈠賽後統計方面的縮寫：

2b ：二壘安打。
3b ：三壘安打。
AB ：打數。
Arm：投球能力。
FA—1：在原防守位置之防禦率。
FA—2：在第二防守位置之防禦率。
G：比賽次數。
GWRB1 ：獲勝之打點。
H：安打數。
HR ：全壘打數。
OBA：平均上壘率。
PB ：漏接次數。
POWER：打擊能力。
BA ：打擊率。
BB ：保送次數。
Bunt：短打能力。
CS ：盜壘失敗：
DP：雙殺。
H&R：打帶跑。
R：得分數。
Range ：防守範圍。
RBI ：打點。
Runs ：跑者速度。
SA ：觸擊成功率。
SB：盜壘次數。
SH：犧牲打。
SO：三振。
VSL：對左投或左打。
VSR：對右投或右打。
SV：救援成功次數。
WL ：勝負記錄。

㈡投手統計的縮寫：

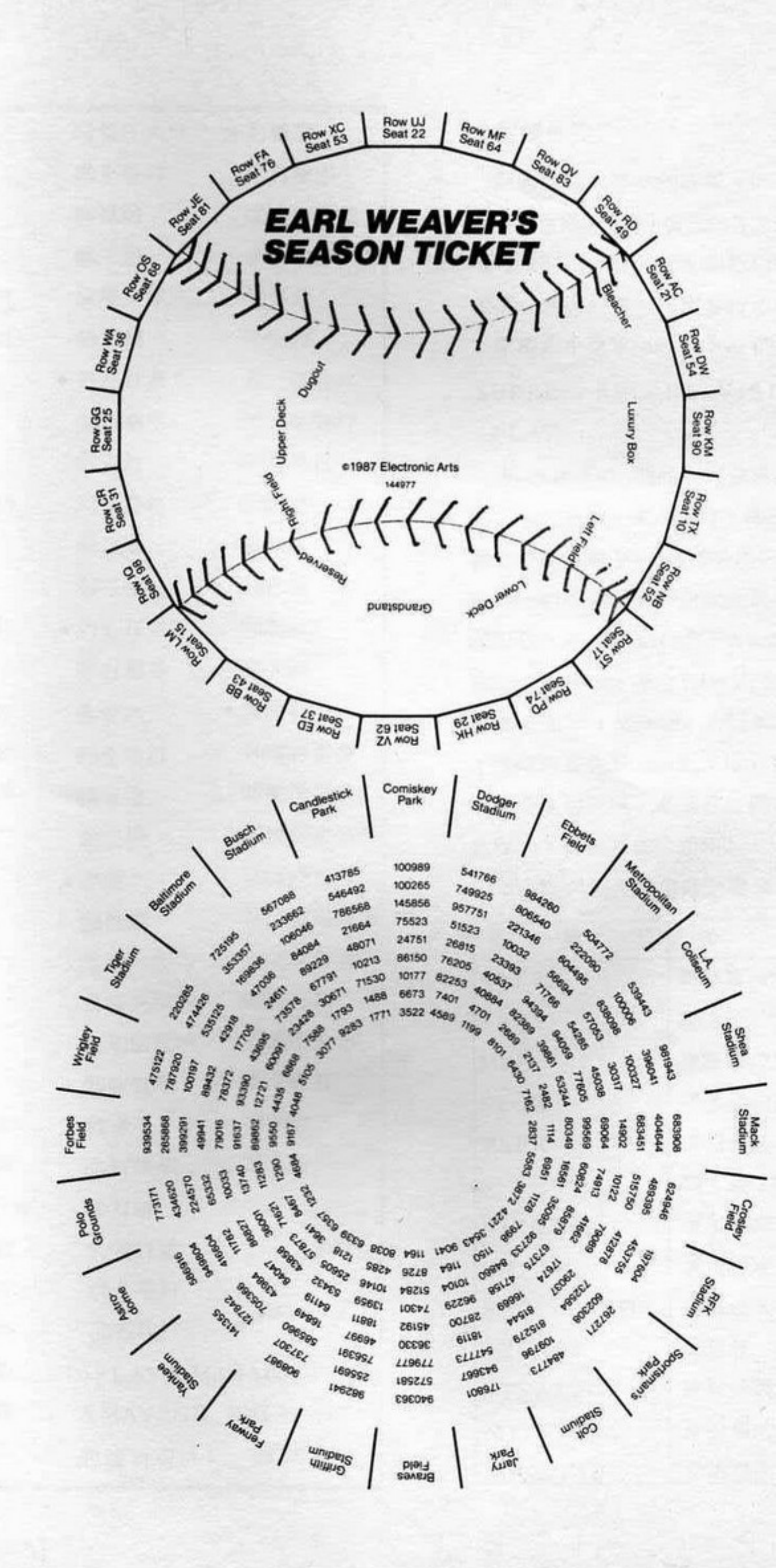
BALK：投手犯規。
BB：保送次數。
BUNT ：短打能力。
GS：先發次數。
H：安打數。
HB：投手打到打者數。
CG：完全比賽。
CONTROL ：控球能力。
ER：責任失分。
IP：投球局數。
SO：三振數。
SPEED：球速。
ERA：責任失分率。
FA：防禦率。
FATIGUE：疲勞指數（由1到10）。

㈢以數目來表示的統計資料：

⑴打擊手：

● 整體
①打擊率。
②比賽次數。
③打數。
④得分數。
⑤安打數。
⑥二壘安打。
⑦三壘安打。
⑧全壘打。
⑨打點。
⑩犧牲打。
⑪保送。
⑫三振。
⑬盜壘。
⑭盜壘失敗。
⑮觸擊成功。
⑯上壘率。

● 對左投手
⑰打擊率
⑱打數
⑲安打數
⑳二壘安打
㉑三壘安打
㉒全壘打
㉓保送
㉔三振
㉕觸擊成功
㉖上壘率


EARL WEAVER'S
SEASON TICKET
©1987 Electronic Arts
144977
Row UJ Seat 22
Row MF Seat 64
Row OV Seat 83
Row RD Seat 49
Row AC Seat 21
Row DW Seat 54
Row KM Seat 90
Row TX Seat 10
Row NB Seat 52
Row ST Seat 17
Row PD Seat 74
Row HK Seat 29
Row VZ Seat 62
Row ED Seat 37
Row BB Seat 43
Row LM Seat 15
Row IQ Seat 98
Row CR Seat 31
Row GG Seat 25
Row WA Seat 36
Row OS Seat 68
Row JE Seat 81
Row FA Seat 76
Row XC Seat 53
Bleacher
Luxury Box
Left Field
Lower Deck
Grandstand
Reserved
Right Field
Upper Deck
Dugout
Comiskey Park
Dodger Stadium
Ebbets Field
Metropolitan Stadium
LA Coliseum
Shea Stadium
Mack Stadium
Crosley Field
RFK Stadium
Sportsman's Park
Colt Stadium
Jarry Park
Braves Field
Griffith Stadium
Fenway Park
Yankee Stadium
Astro-dome
Polo Grounds
Forbes Field
Wrigley Field
Tiger Stadium
Baltimore Stadium
Busch Stadium
Candlestick Park

• 對右投手
㉗打擊率
㉘打數
㉙安打數
㉚二壘安打
㉛三壘安打
㉜全壘打
㉝保送
㉞三振
㉟觸擊成功
㊱上壘率
• 評價
㊲打擊能力
㊳打帶跑
㊴短打能力
㊵跑壘速度
㊶守備範圍
㊷傳球能力
• 防禦
㊸原位置
• 防禦率
㊹次位置
(2)投手
• 整體
㊺勝利場數
㊻失敗場數
㊼責任失分率
㊽比賽場數
㊾先發次數
㊿完全比賽
(51)球援成功
(52)完全比賽
(53)安打
(54)責任失分
(55)全壘打
(56)保送
(57)三振
(58)觸身球
(59)犯規
• 對左打者：
(60)打擊率
(61)安打
(62)全壘打
(63)保送
(64)三振
• 對右打者：
(65)打擊率
(66)安打
(67)全壘打
(68)保送
(69)三振
• 評價：
(70)球速
(71)控球能力
(72)疲乏指數
(73)觸擊成功
(74)防禦率
• 打者：
(75)打擊率
(76)打數
(77)安打數
(78)全壘打
(79)犧牲打
(3)PLAY &MANAGE 及MANAGE ONLY 的統計資料：
• 打擊群
①打擊率
②比賽場數
③打數
④得分
⑤安打
⑥二壘安打
⑦三壘安打
⑧全壘打
⑨打點
⑩保送
⑪三振
⑫盜壘
⑬失誤
• 投手群
⑭獲勝場數
⑮失敗場數
⑯責任失分率
⑰比賽場數
⑱救援成功數
⑲投球局數
⑳安打數
㉑責任失分
㉒全壘打
㉓保送
㉔三振

附錄B

為節省程式啓始的時間，你可以利用Weaver Set檔來預先選擇主畫面的各選擇項。Weaver Set檔可以利用一般的文書編輯程式來編輯。檔案中只包括一些你打算如何來進行比賽的關鍵字，例如：(原磁片中之Weaver Set 的範例)

SUPER 、ARCADE、VISIT、EARL、HOME、PLAY

Weaver Set 關鍵字可分為二群：即可放於檔案中任何位置的一般關鍵字，及必須跟在Home Visit後之球隊關鍵字。如左邊的例子，Super 和Arcade即為一般關鍵字，將速度設為超快，球賽型式設為練習賽。而在Visit 之下Earl表示由Earl 來下達命令；在Home 下之Play則表示由你來下命令及指揮；在You Manage 的型式時，你可以使用老鼠，此時只要在Home 或Visit下加〝—Mouse〞即可。但要使用老鼠，必須在你開機時，即要裝老鼠驅動程式，否則將無法使用。

下表即為程式設定時之關鍵字：

關　鍵　字	功　　能
SUPER	將速度設定為超快
FAST	將速度設定為快速
MED	將速度設定為中速
SLOW	將速度設定為慢速
PARK	選擇比賽球場，其後必須跟隨1到32任一數字
NINEMAN	選用標準的九人制
DH	選用指定打擊規則
REGULATION	使用正式比賽規則
ARCADE	練習賽
STRATEGY	使戰術視窗自動顯示
NOINJURY	使受傷的球員也能盡力比賽
NOCROWD	球場畫面不畫觀衆

小結技 IBM

魔鍵——使用小技巧

魔鍵（Magic Key ）是一個非常好用的公用程序，除了可以模擬各種顯示狀況（如：文字、繪圖、彩色、放大畫面……等），還可列印畫面，眞是GAME的好伙伴，而筆者在此爲大家介紹一些「活用」的功能：

㈠減速器：在AT 上，高速的CPU 處理速度常會使一些動作遊戲難上加難，而只要按下[ALT] ＋[CTRL]＋[F2]，切換至彩色繪圖放大狀態，即可享受全螢幕的遊戲畫面，以及較緩慢的處理速度。雖然這對致力研究「快速電腦」的廠商有本末倒置之嫌，卻對玩家們的過關有莫大的助益。

㈡與Frieze 合用：「魔鍵」與西門孟先生所介紹的Frieze程式（見十九期），可謂有異曲同功之妙。但當要用Frieze擷取遊戲畫面時，常會發生不相容或當機之現象。此時只要用較舊版的Frieze（不用設定顯示卡狀態的那一版），並載入魔鍵。此時便可執行遊戲，等到看到了你想擷取的畫面時，立即使用魔鍵的螢幕放大功能，並用 Frieze 的Save 功能存下畫面卽可。

至於要把存下的畫面在PC Paint Brush 下應用，則必須先用 Pcinstall公用程式把Paint Brush 訂爲IBM　Color 顯示卡 320 × 200點的狀況下，並把存下的畫面檔案，改其附屬檔名爲 .PCX，才能在Paint Brush 下使用。

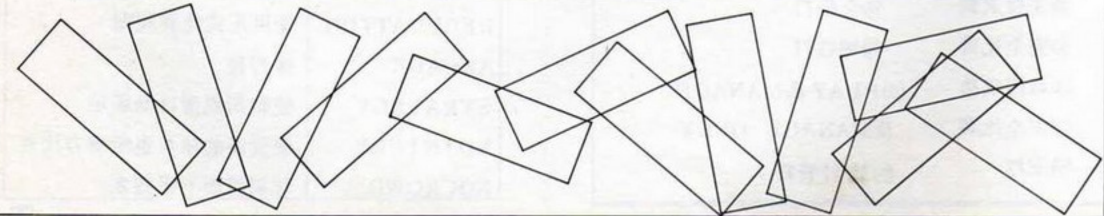
如果要在BASICA下利用此畫面，則先載入「魔鍵」，並進入BASICA設定Screenl的狀態（某些廠牌的電腦須先按下[F10]，輸Screenl ），利用 Frieze的Restore 功能（新版本爲Load ）叫出遊戲畫面，再利用本文末的程序存下，便可在HBASICA 叫出此畫面，或配合在自己的程式中。

註：以上程序及魔鍵皆須在單色顯示卡（MGA）下執行。

／楊立偉

```
10 REM ＊ 存入 FRIEZE 擷取的畫面 ＊
20 DIM A(10000)                          : REM 宣告一供 GET 使用的陣列
30 CLS                                   : REM 清除螢幕
40 IF INKEY$="" THEN 40                  : REM 利用此時用 FRIEZE 叫出畫面
50 GET(X,Y)-(X1,Y1),A                    : REM GET 欲存入的圖形範圍
60 BSAVE"檔名",VARPTR(A(0)),10000        : REM 存入畫面
70 END

10 REM ＊ 在中文或 HBASIC 取出畫面 ＊
20 DIM A(10000)                          : REM 宣告一供 GET 使用的陣列
30 CLS                                   : REM 清除螢幕
40 BLOAD"檔名",VARPTR(A(0))              : REM 讀取畫面
50 PUT(X,Y),A                            : REM PUT 畫面
60 END
```



大關技 IBM
星際航艦——高速賺錢法

將「星際航艦」中的SIARB.COM檔，用PLTOOLS的EDIT功能將73磁區的270～274填入01，並用FIND功能尋找ENDURIUM 字串，其後有一值爲20，改爲FF，如此便有大約一千萬的財產任你揮霍。

／詹德弘

小絕技 IBM
卡諾夫——跳關之法

卡諾夫（KARNOV）是從任天堂改到16位元上的動作遊戲，縱然沒有跳關密碼，但只要運用一些小技巧，也可以跳關。

首先FORMAT一張空白磁片，並把第二張遊戲磁片上＊.MOV與＊.?GA的檔案拷貝到空白磁片上，然後再把你想玩的關卡（像第五關，檔案爲LEVEL5.BIN）拷到空白磁片，並更改檔名爲LEVEL1.BIN。這檔案一對調，你的第一關就變成原來的第五關了，其他關數依此類推。

／楊立偉





小絕技 IBM
忍者大對決——必殺絕技

「忍者大對決」是個很不錯的動作遊戲，可是如不使用暗器，要擊倒一位忍者也是挺難的。不過只要找個適當的位置背對敵人，並交替使用「後踢」與「反手直拳攻擊」（Del 鍵和 Ins 鍵），二、三分鐘後敵人必定不支倒地。

乍看之下，此法有點「以拳換拳」的味道，但它的優點除了敵人無法使用暗器，而且後踢的力量絕對大於前踢或側踢。故你不用擔心會比敵人先死。

另外，你過了廳內的機關嗎？其實只要用最快的速度殺死玄關中的隱藏忍者和門廳內的忍者（最好使用飛刀），就可以順利通過機關了。

／楊立偉

大關技 IBM
虎胆妙算Ⅱ——繼續之法

「虎膽妙算」是APPLE早期很叫座的動作遊戲，如今其二代在PC出現了，怎能輕易放過呢？不過初入遊戲，總會因執著於探索房間，而導致時間不夠慘遭GAME OVER的命運。事實上只要在時間快用盡的那一刹那（要抓好時機），不斷在兩個畫面中徘徊走動，待時間變成"0:00:00"時，就可繼續你未完成的探險，而不必擔心時間不夠了！（但以後每死了一次，就得重覆以上的動作；不斷變換畫面，切記喲。）

／楊立偉



創世紀V ——最佳交通工具（魔毯）

想必各位在「創世紀V」中很渴望有好的交通工具可利用，就此提出一個輕易取得魔毯之法：先到王城頂樓中間找到天文台，然後以天文台前面的砲台將大門擊開，進去便會看見一條毯子——魔毯。這個時候按下Ⓑ鍵就可乘坐上去，如果遇見警衛主動跟你說話，只要一直回答〝Yes〞卽可（必要時、乾脆把他打死）。當你被關進牢房裡，稍安勿躁，待會就有人在門外賣Key，趕緊買來打開房門。

註：魔毯除了在高山深海受限制，其他地方可通行無阻。

／施壁峰

小結技 佐王道

獨眼龍政宗 ——祈禱師妙處多

獨眼龍政宗中有個祈禱師的指令，乍看之下好像沒有什麼作用，但多試幾遍後不難發現它的妙用之處：①發現金山——最多可得一萬兩，②增加俸祿，③使米的行情上揚，④增加步兵，⑤提高收穫量。

／唐偉倫

大關技 佐王道

聖鬪士Ⅱ ——打倒教皇的正確步驟及密碼

各位玩者是否曾爲教皇的防禦力太強而大傷腦筋？現在告訴你正確的攻擊步驟：

當看見教皇時先打他一拳，放心！他不會還擊的，再和他談話，你會發現他的頭髮變色了（由藍轉棕），此時無論你如何使勁打他，都會被他打暈。

這時一輝出現了！記住，一定先讓一輝和教皇談話，否則你永遠無法打傷他，對話之後，教皇會現出正義的面孔，如此一來，教皇的防禦力就大大地減低了。

而一輝死後，星矢又會起來，此時選擇談話指令，穆先生會出現；選擇伙伴指令，冰河等會出現，按A，讓他們全部貢獻他們的小宇宙。如此一來，第七感至少有六千多，並且星矢的第三招——飛馬碎擊拳會出現，要教皇成爲星矢的手下敗將就指日可待了！

此外筆者再提供一套對付教皇的密碼，用密碼的話也許會破壞一些樂趣，因此我希望大家最好從頭開始打，才能領略其中的樂趣：

うありぼみ　あぜああめおあ
ぼちむめめばめ　るむくこといろ
めあぜああ

／黃慶昌

小結技 佐王道

武田信玄 ——收復信州速成法

遊戲之初，信玄的兵少得可憐，想要統一信州就要花上不少功夫，筆者在此提供一個速成法：首先徵調九十九名士兵，以迅雷不及掩耳的速度攻下籐沢、諏訪、大井和高遠等較弱的國家；之後立刻記下密碼，再重新打入調動這些佔領地的新軍隊。如此反覆進行，不出半小時就可以平定信州了。

／唐偉倫



小結技

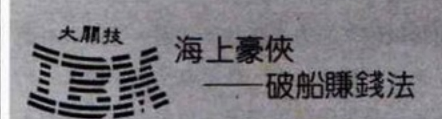
聖鬪士Ⅱ——閃躲祕招

嗨！各位喜愛聖鬥士的朋友，是否有過被那些該殺n刀的黃金聖衣打得七葷八素的經驗？現在告訴你一個閃開他攻擊的秘招。

在你攻擊後和黃金聖衣還擊前的空檔，按十字鍵的左或右方；成功的話，你會看見你的聖鬥士移到左方或右方，如此，就可躲過一次攻擊，或滅低傷害。

如果你怕抓不準那一刹那時間，你可以在攻擊後，連按左或右方，成功的機率約有50％左右。筆者有一次對金牛座時，星矢完全躲過其攻擊，所以不要不信邪！

／黃慶昌



海上豪俠——破船賺錢法

在各位航行七海的旅途中，在遇到Pinnace一類的小船時，是否因爲她只值五百元，載貨容量只有廿噸而對她不屑一顧呢？事實上，她比一般的寶藏還值錢。

平時，完整無缺的Pinnace值五百元，若有破損，則價錢要再扣掉修理費，當船殼破裂的時候，修理費爲1,200元，但是價格卻成爲500－1,200＋65,536＝64,386元，比一艘WARGL LEON還值錢，重複幾次，你就富甲天下了。

／詹德弘

大關技

中央大陸之戰——破關畫面密碼

這個RPG遊戲實在棘手，因爲在相當遼濶的版圖上要面對多得嚇人的敵人以及重重的地下城，眞會讓玩家頭痛不已。筆者就此提供破關密碼：

ふへはまみ　むめやせべ
おうくぶぞ　だわおぬぬ
ぶぐぼいだ　そばぱそぶ
おづでひじ　ぢびもちげ
りく

／王正漢

大關技 PC Engine

R-TYPEⅡ——使武器齊備之密碼

在"R-TYPEⅡ"中，同時按(SELECT)和(RUN)鈕，再依序輸入下列密碼，便可獲各級武器：

①DIK－4744－MI：武器配備齊全，紅藍對空雷射。

②DIK－4744－MK：同①，但分數已爲百萬！難度不變。

③DIK－4744－MG：同②，武器變爲三線雷射。

④DIK－4744－ME：同①，武器同③。

⑤DIK－4744－MC：同②，武器爲黃色對地雷射。

⑥DIK－4744－MA：同①，武器同⑤。

⑦DIK－4744－?X：X值是從A～I字母依奇數順序出現，而?則依循M、I、K、G，將前方無敵大火球「原始化」。

請惠賜姓名以便寄上稿酬



首先，在標題畫面出現時，同時按下(SELECT)和(RUN)兩個按鈕，則會進入密碼畫面。接著輸入DOL　9555 MJ你就會擁有一架戰鬥機，而且又有光圈可以使用；如果不想用光圈雷射，而想用反射雷射，或對地雷射，此時只要把J改成B或F就可以了。

如果認為這樣太簡單了，你可以修改M的大小，把它改成A的話，你的武器就會變得較差，E、I、M則逐漸增強。當你覺得戰鬥機太多的話，將O改為C那就只剩一架而已。（M為6架、K 5架、I 4架、G 3架、E 2架、C 1架）。

註：以上均附有兩枚衛星及追踪飛彈，一旦覺得速度太慢只要把DOL的D改為F，速度便會加快。

/許榮州

反射雷射對地雷射光圈

強弱＼武器種類	B	F	J
最強	MB	MF	MJ
中等	IB	IF	IJ
普通	EB	EF	EJ
平常	AB	AF	AJ

密碼最後兩字可改成上圖的字母。

大關技　毀滅之王——人物資料修改篇

但是對於一些相當困難的遊戲就另當別論。例如「毀滅之王」，在一個多月的奮鬥和練功後，將人物練至四十五級時，發覺人物仍不足以對抗某些生物，於是就有了修改程式的決心。

首先將所有人物的資料抄下來，接著由資料儲存時磁頭的位置，得知資料存在Track 13的Sector C及Sector D上，因此打開電腦載入C.I.A.，打算直接讀取資料，發覺無法讀入，表示這是一種不標準的Dos，於是再利用其他工具磁片，如E.D.D.等查出其標記。再次載入C.I.A.，先按 Ctrl －S，將它改為：

```
D5AAD6   N    0000
D5AEAD   N    0000
D5AEAD   O    EAAAEB
```

再讀入Track 13 Sector D，成功了！看到一整頁的資料，於是拿出抄好的資料數值，先依十進位找了一次，又用十六進位再找了一次，都沒有找到，所以又用冰城傳奇的方式再找了一遍，還是沒有消息。接下來的一個小時中，我用盡了一切辦法，仍毫無所穫。於是又用印表機印下整個磁區的資料，開始一個一個的比對，並將有關連的資料劃線再加上註解，最後終於發現資料的儲存方式。

由於「毀滅之王」在組隊時挑出的人物，會成為一個小組，因此它的資料是將六個人物相同的資料放在一起；例如六個人的力量，即採用連著六個Byte表示的方式，也因此害我花了不少時間去找尋個人資料。知道這個原理後，很快的就找到了所有資料的意義：

Track 13 Sector D

一般而言，本人對於人物修改並不熱衷，尤其是一些相當簡單，只需要花時間去玩的遊戲，例如創世紀系列，這一些遊戲我通常都是不改的，否則就

失去了「練功」的樂趣了。

但是在最近，連續看了幾篇讀者投稿的「創世紀V」的修改文章後，使我不得不出來說說話了。這些讀者們把修改篇寄來，但其內容又不完全，都只有修改人物、裝備等資料，而無法對特別的物品，像是飛毯、抓鈎等作一說明，使我們無法採用它們，因爲那無須花心血去研究，只要有一點基礎的人都可以找到的。

Byte	修　改　值	意　義
$36～$3B	00、00、00、00、00、00	六名人物的狀況，00表示健康。
$3C～$41	不修改	六名人物的護甲防護等級，不修改以免資料錯誤。
$42～$4D	C7、C7、C7、C7、C7、C7 03、03、03、03、03、03	人物生命最大值，用兩個Byte來存，$42至$47爲低位元，$48至$4D爲高位元，如果將值改超過999，則螢幕會出現混亂。
$4E～$59	C7、C7、C7、C7、C7、C7 03、03、03、03、03、03	生命現值，修改方式同上。
$66～$6B	18、18、18、18、18、18	人物等級，修改爲18即變成24級，法師可使用所有法術。
$6C～$71	不修改	人物要升的等級。
$72～$77	15、15、15、15、15、15	人物的力量。
$78～$7D	15、15、15、15、15、15	人物的體質。
$7E～$83	15、15、15、15、15、15	人物的身材。
$84～$89	15、15、15、15、15、15	人物的智慧。
$8A～$8F	15、15、15、15、15、15	人物的反應力。
$90～$95	15、15、15、15、15、15	人物的魅力。
$96～$9B	15、15、15、15、15、15	人物的法力。
$9C～$A1	不修改	人物現有的法力，無法施法的人爲FF。
$CC～$D1	不修改	人物的年齡。
$D2～$D7	64、64、64、64、64、64	人物所有的食物。
$D8～$E3	10、10、10、10、10、10 27、27、27、27、27、27	人物有的錢，同生命一樣。
$E4～$E9	0A、0A、0A、0A、0A、0A	人物有的火把。

1943
——五字密碼

在「 1943 」中密碼有五個字，以下就每一個字所代表的意義為你介紹：

第一個字：表示卽將進行的關數，表一：

第幾關	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
密　碼	Ø	7	E	L	S	Z	I	P	W	3	A	H	U	5	K	F	1	6	8	D	M	R	T

第二個字：攻擊力和防禦力的等級，表二：

攻擊力＼防禦力	1	2	3	4	5	6
1	3	A	H	I	P	W
2	2	9	G	N	O	V
3	1	8	F	M	T	U
4	Ø	7	E	L	S	Z
5	4	B	C	J	Q	X
6	6	--	D	K	R	Y

第三個字：油箱大小及特殊武器的等級，表三：

油箱＼特殊武器	1	2	3	4	5	6
1	I	D	8	3	Y	T
2	O	J	E	9	4	Z
3	V	Q	L	G	B	Ø
4	U	P	K	F	A	5
5	W	X	R	S	M	N
6	H	C	6	7	1	2

第四個字：特殊武器使用時間的長短，表四：

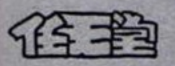
使用時間	1	2	3	4	5	6
密　碼	1	G	O	W	N	9或S

第五個字：檢查碼，表五：

關　數	1	3	4	5	6	7	7	8	9	10	10	11	12	13	14	15	16	17	17	18	20	20
點數總和	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
密　碼	7	3	A	N	X	P	D	8	G	S	Q	J	E	F	M	R	K	L	Z	Ø	5	U

舉例來說，我們從第十六關開始，由表一得知密碼為F，攻擊力6防禦力5；由表二得知密碼為R，油箱大小4特殊武器5由表三得密碼為A；特殊武器使用時間為4，由表四得密碼為W，最後我們將五項點數相加，6＋5＋4＋5＋4＝24，由表五得知第十六關最多只有24點，正好和我們分配的點數和相同，得到密碼為K，最後的密碼是FRAWK。

／蔡承滺



火洛克
——無敵之術

在標題畫面時，等待十五次，待標題畫面的字變成白色時，按著搖桿Ⅰ的Ⓐ、Ⓑ鈕，再按下 START，則遊戲中主角無論如何受傷都不會死了。

／蔡承滺

星際航艦
——星際海盜哈里森

看過了第八期的特輯後，你是否對偸走Velox的卵形聚焦石（ Ellips ）之星際海盜哈里森（Harrison）耿耿於懷？別猶豫！馬上到（ 81 ， 98 ）星系，

第一行星的（44S×137 W）去替Velox人找回 聚焦石換取更多的資料。

另外在「精訊電腦」曾經刊過加快程式執行速度的方法，筆者倒建議你用PEⅡ或其他文書處理在Starflt與Copy ＊．Com A:之間加入一Pause暫停指令。如此一來在不小心Game Over時，也可獲得不少方便呢！

／詹國群

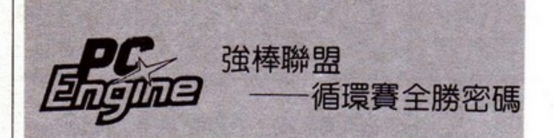


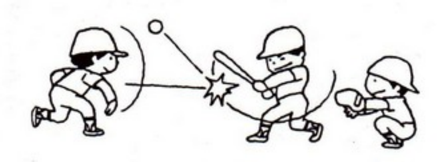
職業棒球——神秘隊伍

在選擇球隊的畫面出現時，先把第二人定位在L隊上，再依序按下 SELECT 、 RUN 、十字鈕的左方，再按①號鈕決定球隊。

按鈕左方	1	2	3	4	5	6
可選出之球隊	O	M	A	黑影	紅影	白影

／施生雲





以下是強棒聯盟（Power League）Pennant Mode的全部密碼，表中的花色可分別對應下面各組數字或英文字母：

本身／對手	T	W	S	C	D	G	Bu	O	H	F	Br	L
T	—						0135	ADE5	BF2B	BE2B	A0E5	317C
W		—	4♠F6	5♠F6	6♠F6	7♠F6	0134	ADE4	AF2B	AE2B	A0E4	317D
S	2♠F6	3♠F6	—	5♠F5	6♠F5	7♠F5	0133	ADE3	DF2B	DE2B	A0E3	317A
C	2♠F5	3♠F5	4♠F5	—	6♠F4	7♠F4	0132	ADE2	CF2B	CE2B	A0E2	317B
D	2♠F4	3♠F4	4♠F4	5♠F4	—	7♠F3	0131	ADE1	FF2B	FE2B	A0E1	3178
G	2♠F3	3♠F3	4♠F3	5♠F3	6♠F3	—	0130	ADE0	EF2B	EE2B	A0E0	3179
Bu	2AF2	3AF2	4AF2	5AF2	6AF2	7AF2	—					
O	2BF2	3BF2	4BF2	5BF2	6BF2	7BF2		—	♣F2F	♣E2F	E0E♥	717♦
H	28F2	38F2	48F2	58F2	68F2	78F2	053♥	EDE♥	—	♣E2C	D0E♥	417♦
F	29F2	39F2	49F2	59F2	69F2	79F2	063♥	DDE♥	♣F2C	—	C0E♥	517♦
Br	26F2	36F2	46F2	56F2	66F2	76F2	073♥	CDE♥	♣F2D	♣E2D	—	217♦
L	27F2	37F2	47F2	57F2	67F2	77F2	003♥	BDE♥	♣F2A	♣E2A	B0E♥	—
Hu	2♠F1	3♠F1	4♠F1	5♠F1	6♠F1	7♠F1	023♥	9DE♥	♣F28	♣E28	90E♥	017♦

♥ ♠
4、0、A、6、
5 1、B 7、
2、8、
3、9、

♦ ♣
C、8、E、A、
D 9、F B、
A、C、
B、D、

／編輯部

再一次的叮嚀——跳蚤市場手則再解

親愛的先生、女士大家好，由於跳蚤先生近來患了嚴重的「消化不良」症，因此由跳蚤集團代為發言——我們有話要說！

自從開闢跳蚤市場以來，很感謝各位的熱烈支持，為服務交易者都能夠順利達成目的，我們將攤位增加為七十個；可是每個月所接到的申請表仍然超過標準太多，造成許多交易者抱怨說：「為什麼我申請了兩個月仍然沒有攤位？」「喂！跳蚤先生，我想修改我的申請表」……等等，令跳蚤先生每日忙得都快休克了。因此請各位交易者注意跳蚤市場所訂的新規則，以免喪失入場資格。

●手則一

「每張申請表限填三件交易物品」

這項規定的由來是要防止某些交易者占據太大的場地。例如甲先生想要把數個任天堂卡帶廉價出售，結果就在攤位上擺設五項物品。如此一來，他老兄就等於佔了將近兩個攤位。現在規定：凡書寫內容超過新式跳蚤市場申請表上的格數（每項四十四字），將不予排位，且不退件，請讀者特別注意這點。如果您要做大清倉，就只能將軟體做精簡的介紹，詳情再由買賣雙方自行協調。

●手則二

「非電腦相關的物品恕不受理」

這項規定的由來是防止跳蚤市場變成「菜市場」。例如A先生想用他的收音機換一台任天堂……太過份了，或乙女士想賣遙控車。在新的規則辦法中，我們嚴加規定交易範圍將限於電腦或遊樂器的主機、軟體與硬體週邊。

●手則三

「欲購買者太過離譜的價格不再刊登」

這項規定是為了保障欲賣者的權益而定。因為有一些「特窮份子」常常開出對折再對折的價錢，嚇得欲賣者寫信訴苦。就拿前幾天有兩封讀者的來信，我們在此公開：「跳蚤先生，這太離譜了！我原本想賣APPLE ⅡGS，居然看到欲購者所開的價錢只有×萬元！拜託，我當初所買四、五十種軟體就不只這種價錢。你說，我那敢刊登我所想賣的價錢？」，「開玩笑！時空戰士３Ｄ只願出五百五十元，我花一千二佰元老闆還不賣給我………」（以下由於投信者太激動，不適合刊出）。

所以跳蚤集團決定將太離譜的價錢刪除，也許讀者們會問：「什麼樣的價格才是合理」，關於這點跳蚤集團建議欲購者，以該物品目前的行情打個七到八折左右，這樣不但提高買到的機會更不會讓其他讀者有嘲笑你的機會——作夢喔！

跳蚤市場是服務電腦玩家的聯絡站，為了達到更理想的服務原則，請交易者遵守跳蚤市場守則，使我們能夠更加速作業時間，謝謝！

跳蚤集團敬上

---請沿虛線剪下---

精訊跳蚤市場入場申請表

姓　名：＿＿＿＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿

地　址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　聯絡時間：＿＿＿＿＿＿＿

交易方式／物品／價格：

(1)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

(2)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

(3)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

註：每項內容請勿超過44字。

姓　　名：梁宜芳　　年　　齡：17
住　　址：北市新東街12巷20號4樓
聯絡電話：7636378
聯絡時間：星期六、日20：00～22：00
交易方式：☑欲購
交易物品：⑴精訊創世紀（四）遊戲說明書一本
　　　　　／價格50元

姓　　名：蘇學之　　年　　齡：23
住　　址：台北市內湖路一段719號5樓
聯絡電話：7987017
聯絡時間：PM6：00～9：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴任天堂主機＋7個卡匣＋大型搖桿
　　　　　／價格2,000元

姓　　名：鄭鴻基　　年　　齡：20
住　　址：北市中山北路7段114巷42號4樓
聯絡電話：8730189
聯絡時間：PM6：00～11：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴SEGA-MARKⅢ（九成新）主機。
　　　　　／價格2,000元
　　　　　⑵SEGA MKⅢ卡匣：北斗神拳、衝破火網。
　　　　　／價格1,700元
　　　　　⑶若⑴⑵項合購售價3,500元

姓　　名：徐國振　　年　　齡：18
住　　址：北市通安街89號
聯絡電話：7383515
聯絡時間：PM7：00～11：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴SEGA主機＋大搖桿＋三片晶片＋時空戰士＋亞克力斯
　　　　　／價格3,500元
　　　　　⑵小教授電腦＋SAMPO Monitor ＋磁碟機＋正先卡（及磁片等）。
　　　　　／價格議價

姓　　名：林錦松　　年　　齡：22
住　　址：台北市中山北路7段14巷29之4號
聯絡電話：8710128
聯絡時間：PM8：00～11：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴PC ENGINE主機＋大爆笑＋R-TYPE＋妖怪道中記（使用15天）
　　　　　／價格6,200元
　　　　　⑵任天堂全新主機1,500元，3D眼鏡1,000元，無線搖桿500元。
　　　　　⑶任天堂卡匣128K－380元，64K－250元，40K－200元，24K－150元。共60個（附攻略本）。

姓　　名：林庭宇　　年　　齡：21
住　　址：台北市華亭街20號
聯絡電話：8710128
聯絡時間：PM8：00～11：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴任天堂雙胞胎主機＋20磁片（僅用1個月）。
　　　　　／價格6,600元
　　　　　⑵3D眼鏡900元，原裝無線搖桿450元，大型搖桿350元。
　　　　　⑶卡匣128K（380元），64K（250元），40K（200元），24K（150元），以上均附攻略本。

姓　　名：呂建志　　年　　齡：18
住　　址：台北市士林區福港街158號2F
聯絡電話：8810782
聯絡時間：20：00～22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴軟體世界三套（PC）：籃球爭霸賽，極地之狐，PSI5
　　　　　／價格共100元
　　　　　⑵任天堂卡匣五卷（24K～64K）
　　　　　／價格共500元
　　　　　⑶任天堂攻略本（單册）、任天堂秘笈（雜誌）
　　　　　／價格每本45元
註：購⑵者，贈秘笈2本（任選）。

姓　　名：李弋嘉　　年　　齡：16
住　　址：北市新中街十巷6號3樓
聯絡電話：7638213（未遇勿提及交易）
聯絡時間：PM8：00－10：30（週一，三～五）
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴PC-ENGINE冒險世界，妖怪道中記（連盒子）。
　　　　　／價格各800～850元
　　　　　⑵精訊APPLE套裝12套合13片。
　　　　　／價格600～650元
　　　　　⑶MAXELL 1D空白磁片20片。
　　　　　／價格450元
註：⑵，⑶項合購共1,000元。

姓　　名：謝 英 愷　　年　　齡：22
住　　址：北市興隆路二段220巷39號4樓
聯絡電話：9321912
聯絡時間：每晚7點以後
交易物品：(1)任天堂原裝磁碟機＋附件＋5片磁碟片＋攻略本，雜誌各一本。
/價格2,400元
(2)或以SEGA MKⅢ＋時空戰士＋北斗神拳交換(1)之物品。

姓　　名：林 志 達　　年　　齡：17
住　　址：台北市和平西路一段55巷11號1樓
聯絡電話：3417792
聯絡時間：每日晚上
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)FM音源1,200元，高速賽車820元，衝破火網1,000元，洛基800元。
(2)SEGA 3D眼鏡
/價格800元
(3)世界籃球賽，魔界列傳，排球。
/價格各700元

姓　　名：宋 傑 倫　　年　　齡：17
住　　址：台北市八德路三段106巷90號2樓
聯絡電話：7814833
聯絡時間：週一～週六PM9：00～12：00,週日全天
交易方式：☑欲購
交易物品：(1) IBM PC/AT：640K、兩部360K或一部1.2MB等標準配備磁碟機
/價格16,000元
(2) IBM PC/XT：640K、兩部360K等標準配備磁碟機
/價格8,000元

姓　　名：林 耀 哲　　年　　齡：17
住　　址：台北市龍江路244號之1，1樓
聯絡電話：5038815
聯絡時間：週一至週日任何時間(未遇請留名電話)
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)AppleⅡ 64K主機，厚式磁碟機一台，宏基12吋單色Monitor，80行卡，Z80卡，超級魔音卡含喇叭，二支搖桿＋任天堂原裝磁碟機(僅用三個月)，十七片磁片和卡帶五片。
/價格12,000元(可議價)
註：送書五本，磁片40片，遊戲說明書。

姓　　名：張 志 道　　年　　齡：26
住　　址：北市興隆路一段202巷7弄5號2樓
聯絡電話：9348047
聯絡時間：20：00～23：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Apple Ⅱe、80行卡、兩台磁碟機、搖桿一只、聲寶綠色顯示器、磁片50片(含Ultima Ⅴ、塔莫崙戰士、2400 A.D. 等新Game)。
/價格5,000元

姓　　名：張 鴻 忠　　年　　齡：23
住　　址：台北市北投區公館路228巷15弄8號
聯絡電話：8923357
聯絡時間：18：00－23：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)APPLE Ⅱ+主機，16K卡，Z-80卡，磁碟機一台，顯示器(綠色)。
/價格5,000元
(2)松台漢卡
/價格1,000元
註：以上合購只要5,500元，並贈軟體5片。

姓　　名：高 興 華　　年　　齡：24
住　　址：木柵區和興路26巷11弄24號
聯絡電話：9365477
聯絡時間：星期一，三，五PM9：00～11：00(7月20日以前)
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC Engine晶片：R-TYPEI、妖怪道中記(各700元)，賽車、功夫(各600元)。
(2)日文雜誌，精訊雜誌14～21期，電視遊樂器雜誌及情報6月號。
/價格每本30元

姓　　名：溫 舜 翔　　年　　齡：15
住　　址：台北市北投區公館路255巷22號
聯絡電話：8925948
聯絡時間：每週二、四、六(19：00～22：00)
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)正先硬式磁碟機附十四片磁碟片
/價格4,300元
(2)金牌瑪俐全集、神鷹號、熱血硬派、小叮噹等十二片
/價格3,200元
(3)電視遊樂器雜誌、密笈共12本
/價格600元

姓　名：簡 智 彥　年　齡：16
住　址：台北市敦化北路244巷16號二樓
聯絡電話：7134646
聯絡時間：18：30～22：30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂＋洛克人＋87'職業棒球＋坦克
/價格2,550元
(2)Apple Ⅱ主機＋16K卡＋螢幕＋磁碟機、控制卡各一＋搖桿一支＋35餘片GAME（雙面）＋10餘套套裝。
/價格3,300元

姓　名：林 奐 廷　年　齡：18
住　址：台北市三元街172巷1弄3號4樓
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)PC-Engine AV增幅器，5人用搖桿擴充器。
/價格各750元
(2)SEGA FM音源800元，SEGA卡匣R-TYPE（7月27日出版）800元。
(3)任天堂空白磁片每片30元，有程式者每片35元，有保護盒者各加5元。
(4)精訊電腦2，3期，每本60元
精訊電腦5－9期，每本50元
精訊電腦11－14期，每本55元
註：以信件聯絡。

姓　名：周 克 融　年　齡：22
住　址：基市信二路217巷5號
聯絡電話：(032)226835
聯絡時間：PM 6：00→11：00
交易物品：(1)欲購PC-Engine主機一台和R-TYPE一片。
/價格5,500元
(2)賣斷PC-XT/AT用之20M硬碟（僅用半個月），議價。
(3)欲購SEGA MKⅢ之FM音源
/價格1,000元

姓　名：黃 自 強　年　齡：15
住　址：板市四維路259巷21號
聯絡電話：9530811
聯絡時間：星期二、四、五下午6：00～10：00
交易物品：(1)賣SEGA MK Ⅲ 4M卡匣：衝破火網（九成新）
/價格1,300元（ 或以衝破火網換FM音源）

姓　名：石 崇 樫　年　齡：26
住　址：台北市士林區磺溪街88巷5號2樓
聯絡電話：(02)8343823
聯絡時間：20：00－23：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)功學電腦之漢英/英漢字典（全新產品，附原版保證書，使用手册）。
/價格400元

姓　名：黃 俊 文　年　齡：18
住　址：北市師大路170號6樓之5
聯絡電話：3210429
聯絡時間：PM7：00－11：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)衝破火網，立體飈車Hi-Fi錄影帶（大型電動版）。
/價格（各）250元
(2)功夫，R-TYPE Ⅱ……等各式晶片
/價格（各）900元
(3)全新PC-ENGINE主機全套。
/價格4,300元
(4)衝破火網，杜比傳眞錄音帶（大型電動版）。
/價格100元

姓　名：高 嘉 男　年　齡：20
住　址：台北市敦化南路669巷25號1樓
聯絡電話：7006676
聯絡時間：PM8：00以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)賣赤色光彈Zillion卡通全部主題、播曲音樂帶，另有超時空要塞。
/價格100元
(2)賣衝破火網，SDI，高速賽車，時空戰士之原聲帶。
/價格各100元
(3)購IBM PC用之拷貝卡V5.1版/NEC之EGA顯示幕Multi.Ⅱ（需8成新）
/價格3,000 / 15,000

姓　名：蕭 一 鳴　年　齡：19
住　址：台北縣泰山鄉明志路三段204巷18號
聯絡電話：9068327
聯絡時間：PM 7：00－11：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MKⅢ＋飈車
/價格2,000元

姓　名：林忠信　年　齡：18
住　址：三重市正義北路33巷27號
聯絡電話：9841033
聯絡時間：星期一～六，PM6：00以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂鍵盤（日本原裝），附贈奧運卡帶2個、專用控制器，打磚塊卡帶1個及專用控制器。
／價格1,500元

姓　名：陳怡均　年　齡：25
住　址：台北市陽明山華岡路51號
聯絡電話：(02)8612395
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)KDC FT5002印表機(EPSON相容)／價格2,000元
(2)EPSON JX—80彩色印表機，附色帶2卷，僅用數次。／價格9,000元

姓　名：李文旗　年　齡：15
住　址：北縣蘆洲鄉民族路336巷17號3F
聯絡電話：2829209
聯絡時間：早8：00～晚10：00
交易物品：(1)任天堂主機九成新，附連發操縱桿，卡帶數個
／價格2,000元（或以SEGAMK Ⅲ交換）
(2)精訊套裝軟體：星河戰士、歐洲戰場
／價格400元
(3)軟體世界套裝：機戰2400、戰斧、雙人摔角、衝出異次元
／價格200元

姓　名：陳建成　年　齡：18
住　址：板橋市民族路298號
聯絡電話：9580501
聯絡時間：週六、日10：00－22：00(不在勿提交易)
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)星際大戰（原裝）500元(256K)，惡魔城400元（256K），日製任天堂主機，附會員卡1,000元，水戶黃門附攻略400元（256K），飛龍拳300元（128K），賽馬250元(80K)，新人類、瑪琍各200元。
註：合購三卷以上另減價，並贈雜誌。

姓　名：劉鴻文　年　齡：23
住　址：台北縣五股鄉成泰路3段577巷80弄3號3F
聯絡電話：2915574
聯絡時間：20：30～22：30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)APPLE Ⅱ+ 64K磁碟機、繪圖板、魔音卡，附贈精訊軟體及說明書若干
／價格2,500元

姓　名：張嘉彥　年　齡：18
住　址：北縣瑞芳鎮大埔路國宅新村24號
聯絡電話：(032)576453
聯絡時間：PM：7：00－9：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA－Ⅲ卡匣：異形
／價格800元
(2)SEGA－Ⅲ主機（含悟空鬥群魔、快樂小飛碟、時空戰士、超時空戰士）
／價格2,500元（可議價）

姓　名：廖乃麟　年　齡：13
住　址：台北縣永和市國中路104巷8弄1號1樓
聯絡電話：9212528
聯絡時間：19：00～21：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)十六位元遊戲軟體約六片（包括瘋狂運動員、國際密探…）
／價格350元
(2)十六位元遊戲軟體三套（冒險創造機、大海盜、幽靈戰士Ⅲ）
／價格280元
註：上述軟體可單片購買，包括說明書。

姓　名：徐爽傑　年　齡：19
住　址：中和市南山路236巷34之10號4樓
聯絡電話：9466069
聯絡時間：09：30～22：30
交易物品：(1)Apple Ⅱ 64K雙CPU交換Apple Ⅱ 48K＋16Kcard＋Z80 card（另加1,000元）。
(2)欲購EGA PLUS card（可模擬MDA、MGA、CGA），議價。
(3)賣仲鼎MIT-24中文終端機(Apple用）及五套軟體＋儒林出版之使用手冊。
／價格10,000元

姓　　名：葉凱勝　　年　　齡：17
聯絡電話：9257410
聯絡時間：下午6－9
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴終極戰士
　　/價格490元
　⑵霸邪封印
　　/價格450元
　⑶沙那多
　　/價格390元

姓　　名：羅中豪　　年　　齡：19
住　　址：永和市永和路一段190號9樓
聯絡電話：9246488（請找本人）
聯絡時間：19：00～21：00（7月10日～28日）
交易物品：⑴欲購RAM(D41256C-10) AT使用，議價。
　⑵賣斷XT主機板4.77 MHz＋640K RAM＋color card＋driver card＋RS232 card
　　/價格12,000元

姓　　名：蘇晉弘　　年　　齡：16
住　　址：台北縣新莊市安寧街31巷9號4F
聯絡電話：9926153
聯絡時間：PM4：00～6：00（未遇請勿提買賣）
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴SEGA MARK Ⅲ主機(全新，僅用一星期，附保證書)
　　/價格2,000元
　⑵任天堂卡匣24K：50元，40K：100元，48K：150元，64K：200元，80K：250元，128K：300元，160K：300元。

姓　　名：許榮州　　年　　齡：15
住　　址：板橋市大觀路1段38巷156弄213號之2
聯絡電話：9696462
聯絡時間：19：00～22：00
交易物品：⑴賣任天堂磁碟片：巴姆救親記、野球拳、怪戰帝國、棒球2代、奇跡之石（附塑膠盒）
　　/價格各30元
　⑵賣任天堂卡帶：沙那多、DAN戰士
　　/價格500元
　⑶欲購MKⅢ時空戰士或忍
　　/價格400～550元

姓　　名：董振宏　　年　　齡：15
住　　址：北縣中和市興南路2段121號3樓
聯絡電話：9465951
聯絡時間：19：00～22：00
交易物品：⑴賣原裝SEGA MKⅢ 1M卡匣－職業棒球850元，或交換超級銀河號或未來戰士。
　⑵賣原裝SEGA MKⅢ 2M卡匣－異形950元，或交換神奇男孩、高速賽車、忍……。
　⑶賣MKⅢ 1M卡匣每個400元。
　⑷欲購SEGA MASTER SYSTEM主機全套。
　　/價格2,800元

姓　　名：蔡鎭隆　　年　　齡：17
住　　址：新竹市延平路一段317巷85弄10號
聯絡電話：(035)261764
聯絡時間：週二、四(20：00－22：00)；六、日(13：30－15：00)
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴任天堂卡匣：16合一卡(130元)，32K直升機空難(120元)，40K足球(150元)。
　　/全買400元
　⑵48K海角樂園(160元)，64K大相撲、北斗神拳(各220元)，160K大魔司教、暗黑之神、鬥人魔境傳、機動戰士(各350元)。
　⑶256K高速飆車、迷宮寺院(各350元)，大脫走、職業拳擊、卡洛夫、科拿米世界(各400元)，魂斗羅(550元)，終極戰士(650元)，原子小金剛(600元)。
　　/價格4,100元

姓　　名：廖宇逸　　年　　齡：15
住　　址：新竹市南大路672巷6弄19之2號
聯絡電話：(035)262287
聯絡時間：PM8：00－10：00
交易物品：⑴買SEGA卡匣高速賽車，議價。
　⑵買SEGA卡匣幻想空間Ⅱ，議價。
　⑶賣SEGA卡匣戰神阿修羅(原裝進口)附說明書，可議價。

姓　　名：鄭 余 明　　年　　齡：23
住　　址：桃園市民安路11之1號
聯絡電話：(03)3343550
聯絡時間：18：00～22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)高中英語教學系統（聯考版）
　　/價格600元
　(2)PC LISA
　　/價格500元
　(3)高速公路銀行遊戲、懸疑快感、幽靈坦克、超級撲克。
　　/價格各150元

姓　　名：黃 慧 駿　　年　　齡：19
住　　址：台中縣豐原市中山路341巷7號
聯絡電話：(045)265029
聯絡時間：PM7：00～10：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)1024K PC/AT全套＋RS 232＋TURBO Mouse，可享原廠服務保證。
　　/價格30,000元

姓　　名：鄭 銘 杰　　年　　齡：16
住　　址：台中市大誠街3號
聯絡電話：(04)2203339
聯絡時間：PM6：00～10：00
交易物品：(1)賣斷SEGA MKⅢ卡匣：衝破火網
　　/價格1,200元
　(2)以錫魯巴船長交換神奇男孩或忍或劍聖傳。
　(3)欲購SEGA MKⅢ卡匣：赤色光彈Ⅱ，魔界列傳。
　　/價格（各）650元

姓　　名：黃 群 耀　　年　　齡：15
住　　址：彰縣員林鎮中山路一段270號
聯絡電話：(048)350645
聯絡時間：週一～五，9：30～週六、日全天（未遇請留名）
交易物品：(1)購夢幻之星或霸邪封印
　　/價格900元
　(2)賣原裝北斗神拳
　　/價格800元
　(3)購時空戰士及亞力克斯（九成新）
　　/價格1,000元

姓　　名：張 耀 文　　年　　齡：17
住　　址：台中市三民西路223號
聯絡電話：(04)3716087
聯絡時間：20：00～24：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)原裝任天堂主機＋燃燒戰車卡匣（128 K）。
　　/價格2,100元
　(2)任天堂磁碟機＋6塊遊戲磁碟片。
　　/價格2,300元
　(3)任天堂立體眼鏡（全新）＋大型連射搖桿（任天堂、SEGA合用）。
　　/價格1,300元
註：(1)(2)(3)項合購者5,500元。

姓　　名：林 瑞 崇　　年　　齡：19
住　　址：台中市三民路一段117號
聯絡電話：(04)3718238
聯絡時間：每晚7：30～10：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機一台，雙截龍，怒2代，花式撞球，星際大戰，32K、64K、128K卡帶各一塊。
　　/價格3,500元

姓　　名：呂 英 宗　　年　　齡：18
住　　址：台中縣霧峰鄉中正路7之1號
聯絡電話：(04)3394612（未遇請留電、姓名）
聯絡時間：星期三，PM8：00～9：30，六、日PM3：00～8：00
交易物品：(1)賣PC-Engine連射搖桿（僅用2星期），附冒險世界攻略本。
　　/價格250元
　(2)欲購NEC PC-Engine晶片超級聯盟一片。
　　/價格800元

姓　　名：楊 境 航　　年　　齡：22
住　　址：彰化縣北斗鎮中山路二段327號
聯絡電話：來信請附電話
聯絡時間：皆可
交易物品：(1)賣斷：APPLEⅡ遊戲卡帶約40卷，每卷30元。
　(2)欲購：電視遊樂情報3及12，13，14，15，…以後，及各種攻略本。
　　/價格每本50元

姓　　名：吳震飛　　年　　齡：18
住　　址：彰化縣永靖鄉永崙路108號
聯絡電話：(048)225883
聯絡時間：20：00－22：00
交易物品：⑴賣高速飆車（256K）
/價格500～550元
⑵賣立體滑雪（半新）
/價格350元
⑶以高速飆車（256K）交換女神轉生。

姓　　名：劉景裕　　年　　齡：17
住　　址：南市民生路一段56號
聯絡電話：(06)2250751
聯絡時間：20：00～21：00
交易物品：⑴賣軟體世界軟體20套（16位元GAME）
/價格650元
⑵賣搖桿（PC/XT專用）＋魔界村＋鬪者輓歌＋機車大賽三片磁片。
/價格550元
⑶欲購精訊電腦雜誌第2，14，15期。
/價格每本30元

姓　　名：林孟賢　　年　　齡：17
住　　址：台南市北門路2段15巷7號
聯絡電話：2282473
聯絡時間：PM8：00～10：00
交易物品：⑴賣魂斗羅（700元），雙截龍（700元）
/價格合買1,300元
⑵任天堂碟片70多片，每片50元；PC主機（全新）；R-TYPE Ⅰ、Ⅱ代
/價格6,300元
⑶SEGA衝破火網交換夢幻之星

姓　　名：葉崇明　　年　　齡：18
住　　址：台南市灣裡路452號
聯絡電話：(06)2622241
聯絡時間：晚上8：00以後
交易物品：⑴衝破火網（4M）原裝，連盒附說明書（1,200元），或交換除時空戰士外之任一2M卡匣。
⑵SEGA MARKⅢ卡匣超級銀河號、夢幻之星交換G1326以後之卡匣。
⑶賣斷冒險世界800元，大爆笑800元，PC ENGINE主機4,000元，AV、RF兩用。以上合買5,300元（均附盒、附保證書、說明書）。

姓　　名：董建成　　年　　齡：17
住　　址：嘉縣水上鄉建國四村84號
聯絡電話：7月11～18日，(02)8112249，其他(05)2358272
聯絡時間：晚上8：00－11：00（未遇請留名及電話）
交易方式：☑欲購
交易物品：⑴MPFⅢ擴充槽＋超級魔音卡（可單賣）
/價格1,000～1,200元

姓　　名：張慶仲　　年　　齡：18
住　　址：台南市大勇街106號
聯絡電話：(06)2217888
聯絡時間：晚上7點後至8點止
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴PC ENGINE晶片：13,000公里大賽車（附盒子）－1,000元，職業棒球－1,000元，功夫（附盒子）－800元，R-TYPE（Ⅰ、Ⅱ）－2,000元。
⑵任天堂卡匣：立體網球－1,000元。

姓　　名：畢中原　　年　　齡：18
住　　址：台南市榮譽街84巷119之1號
聯絡電話：2684372
聯絡時間：19：00－22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴任天堂主機＋立體棒球（有聲）＋勇者鬥惡龍Ⅱ（附攻略本）＋火鳥＋大相撲＋聖鬥士＋連射搖桿
/價格2,000元

姓　　名：陳明宗　　年　　齡：20
住　　址：高市三民區覺民路531巷37弄5之2號
聯絡電話：(07)3841967（未遇，勿提買賣）
聯絡時間：20：00－23：00
交易方式：☑欲購
交易物品：⑴冰城傳奇說明書，薩爾達傳說攻略本
/價格每本30元
⑵精訊套裝幽靈戰士Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ三代
/價格每套80元
⑶MKⅢ＋FM音源或MASTER SYSTEM
/價格2,000元

姓　　名：陳 建 宏　　年　　齡：16
住　　址：高雄市苓雅區武義街 52 巷 23 號
聯絡電話：(07)7717270
聯絡時間：19：00－22：30
交易方式：☑賣斷
⑴精訊十六位元套裝軟體：創世紀Ⅰ（100 元），南極之狐（30元），明星盃棒球賽（30 元），硬式棒球（50 元）。

姓　　名：張 國 文　　年　　齡：20
住　　址：高市左營區勵志新村 164 號
聯絡電話：(07)5810225
聯絡時間：星期日 8：00－16：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴ SEGA Ⅲ主機＋2M夢幻之星卡匣。
／價格 2,500 元
⑵MPFⅡ主機＋Z80 卡＋中文卡＋顯示器＋雙磁碟機＋正先軟體卡＋擴充槽＋搖桿（新）＋魔音卡。
／價格 7,500 元
⑶精訊軟體 25 套，終結者軟體 3 套，軟體世界 5 套。（原價五折）
／全購 2,500 元
註：1. 購②＋③，贈精訊說明書 11 本及其他軟體 30 片及磁片整理箱。
2. 購①＋②＋③，再加贈繪圖板。

姓　　名：陳 俊 昌　　年　　齡：16
住　　址：屏東縣長治鄉香楊路一巷 129 號
聯絡電話：(08)7227171
聯絡時間：18：30－23：00
交易物品：⑴賣 CASIO 化學用工程計算機附保證書、說明書（八成新）免電池
／價格 750 元
⑵購 NEC 硬式磁碟 20 MB。
／價格約 4,500 元
⑶購口袋型電腦計算機，可執行BASIC之程式，議價。

姓　　名：蘇 子 堯　　年齡：17
住　　址：宜蘭縣羅東鎮民意街 90 巷 5 號
聯絡電話：(039)561096
聯絡時間：21:00～23:00
交易物品：⑴買 Apple　磁碟機一台，700 元（可議）。
⑵賣斷創世紀Ⅲ、冰城傳奇Ⅱ、魔法門、幽靈戰士Ⅱ、異星征服者等Apple 套裝磁片。來電洽詢。

姓　　名：侯 德 生　　年　　齡：13
住　　址：高雄市新興區五福二路 147-29 號
聯絡電話：(07)2315700（請勿用信件聯絡，未遇勿提買賣）
聯絡時間：20：00～21：30（星期日全天，星期六 15：00～18：30）
交易物品：⑴賣天方夜譚、屠龍戰士、欄刼、水晶城堡（第三波 8 位元軟體）
／價格 200 元
⑵賣打擊教練（二片裝）、天才設計（金磁片 8 位元軟體）
／價格 150 元
⑶賣黑魔法、深太空、百戰飛狼、肉搏大賽、迷宮探險、上海（軟體世界 8 位元）
／價格 190 元
⑷買第三波 8 位元軟體：密秘警察
／價格 60 元
註：⑴、⑵合購 330 元，⑵、⑶合購 320 元，⑴、⑵、⑶合購者 500 元。

姓　　名：林 明 輝　　年　　齡：19
住　　址：高雄市新興區忠孝一路 484 巷 17 號
聯絡電話：(07)2716330
聯絡時間：晚上
交易物品：⑴欲購 EARL WEAVER Baseball 說明書（英文版），拷貝亦可。
／價格 300 元

姓　　名：賴 欽 洲　　年　　齡：24
住　　址：花蓮縣吉安鄉北昌村自強路 250 號
聯絡電話：(038)332683
聯絡時間：10：00－22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴Apple Ⅱe 128K（附搖桿）10 套軟體。
／價格 3,000 元
⑵Apple 5½吋 drive 二部連 card（一部亦可）。
／價格 2,000 元

姓　　名：黃 教 祥　　年　　齡：20
住　　址：宜蘭縣礁溪鄉中山路二段 38 號
聯絡電話：(039)882609
聯絡時間：21：00～23：00
交易方式：☑欲購
交易物品：⑴14 吋 A.V 端子彩色監視器（Monitor），附選台器更佳。
／價格 3,000 元

姓　　名：王志維　年　齡：20
住　　址：北市桂林路 244 巷 28 號 4 樓
聯絡電話：(02)3021418
聯絡時間：晚上 8：00 以後
交易方式：☑欲購
交易物品：⑴精訊雜誌 1～10，14 期
　　　　　/價格每本 30 元

姓　　名：陳奇宏　年　齡：20
住　　址：北市八德路三段 99 巷 4 之 1 號 2 樓
聯絡電話：7218625
聯絡時間：星期日
交易方式：☑欲購
交易物品：⑴NEC PC Engine
　　　　　/價格 2,000 元

姓　　名：王振宇　年　齡：16
住　　址：北市三民路 107 巷 13 號 2 樓
聯絡電話：(02)7610288
聯絡時間：8：00～10：00(不在請留姓名、電話
交易方式：☑欲購
交易物品：⑴魔音卡(Apple Ⅱ)
　　　　　/價格 600 元

姓　　名：陳威憲　年　齡：18
住　　址：台北市內湖區東湖路 25 號 3 樓
聯絡電話：7921279
聯絡時間：任何時間
交易方式：☑欲購
交易物品：⑴搖桿(PC)/議價
　　　　　⑵mouse(PC)/議價

姓　　名：李昭德　年　齡：17
住　　址：台中市中正路 108 號
聯絡電話：(04)2245663
聯絡時間：任何時間
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴PC 相容 640K＋二部磁碟機＋搖桿＋EPSON 9 針列表機。
　　　　　/價格 21,500 元

姓　　名：曾俊豪　年　齡：15
住　　址：新生南路一段 120 巷 3 之 1 號 2 樓
聯絡電話：3923217
聯絡時間：一、五(6：00～6：30)，二、四(4：40～6：30)
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴卡諾夫、洛克人、迷宮寺院、中國拳
　　　　　/價格 1,400 元

姓　　名：張芳順　年　齡：23
住　　址：苗栗市為公路 227 號
聯絡電話：(037)261320
聯絡時間：皆可
交易物品：⑴以 R-Type Ⅰ或十萬公里大賽車換 Apple 超級魔音卡(魔音卡亦可)，或換邪聖劍大爆笑。
　　　　　⑵精訊電腦(1～21)每本 50 元，10 本 500 元，全買 920 元。

姓　　名：林明瑋　年　齡：16
住　　址：高雄市鹽埕區新樂街 206 號
聯絡電話：5513571
聯絡時間：PM6：00～10：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴燃燒的野球 400 元，北斗Ⅰ、Ⅱ代共 400 元。
　　　　　⑵超人迪瓦 250 元，妖怪大魔鏡 200 元。
　　　　　⑶勇者鬥惡龍Ⅱ 500 元。(附秘笈)

姓　　名：賴科舜　年　齡：22
住　　址：板橋市大觀路一段 38 巷 150 號
聯絡電話：9694711
聯絡時間：18：00～21：00(未遇請留電話、姓名)
交易方式：☑交換
交易物品：⑴Apple 64K×2，TEAC DRIVER×2，松台注音中文卡×2，語音卡，燒錄卡，魔音卡，光筆，野人卡 40 行印表機，14 吋彩色監視器，磁片含程式 150 餘片，套裝程式說明書 25 本＋操作手册，欲換 IBM XT TURBO 640K＋DRIVER×2。

姓　　名：謝宗哲　年　齡：19
住　　址：基隆市南榮路 117 巷 13 號
聯絡電話：(032)222697
聯絡時間：19：00～22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴勇者鬥惡龍Ⅲ(階段至最強)
　　　　　/價格 1,200 元
　　　　　⑵不動明王傳(全新)(可議價)
　　　　　/價格 900 元
　　　　　⑶PC 邪聖劍(最強密碼)可議價
　　　　　/價格 1,200 元～750 元
　　　　　⑷欲購 PC 大爆笑(有放片夾)
　　　　　/價格 400 元

姓　　名：丁士強　　年　　齡：16
住　　址：北市士林德行東路 397 巷 10 號 3 樓
聯絡電話：8344971
聯絡時間：每晚 8：00～11：00 週四除外
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) Apple Ⅱ 磁片 2400A.D.幽靈戰士Ⅲ
　　/ 價格 100 元
　(2)數種 Apple Ⅱ 遊戲說明書：轟炸大隊、神戒等。
　　/ 價格每本 20～40 元

姓　　名：劉培成　　年　　齡：17
住　　址：北市南港區東新街 5 巷 1 弄 11 之 1 號
聯絡電話：7859689
聯絡時間：週一～週五，20：00～21：30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機，磁碟機，卡匣：雙截龍、1943、打磚塊Ⅱ、87′職業棒球、怒Ⅰ、赤影、幻想空間，磁片共 14 片。
　　/ 價格 7,100 元

姓　　名：劉邦宏　　年　　齡：16
住　　址：台北縣蘆洲鄉信義路 54 巷 9 號
聯絡電話：2828375
聯絡時間：星期一～星期六 18：00～22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂卡帶：熱血硬派 250 元，北斗神拳二代 300 元（附攻略本），燃燒戰車 400 元（附攻略本），虎形直昇機 250 元。
註：以上四樣合購，送任天堂主機。

姓　　名：王馨範　　年　　齡：17
住　　址：南投縣草屯鎮中正路富光巷 2 弄 12 號
聯絡電話：(049)322717
聯絡時間：每天中午時分
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC/IAT，1MB RAM，8/16 MHz 之主機，14 吋顯示幕，2 部 1.2MB 軟碟機，101 鍵中英文機械鍵盤，含 M.G.P. 及 F.D.D. 卡。
　　/ 價格 38,000 元

姓　　名：李倫彰　　年　　齡：17
住　　址：北市新生南路 1 段 161 巷 4 號 1 樓
聯絡電話：7012035
聯絡時間：20：00 至 22：00
交易物品：(1)賣無線搖桿（可連發，日本原裝）。
　　/ 價格 600 元
　(2)欲購任天堂磁碟機
　　/ 價格 1,500 元
　(3)賣任天堂立體眼鏡
　　/ 價格 600 元
註：以上皆可議價。

姓　　名：黃雋維　　年　　齡：14
住　　址：嘉義市忠孝路 433 巷 2 之 5 號
聯絡電話：(05)2763351 或來信
聯絡時間：17：40～21：30
交易物品：(1)以任天堂主機（附週邊）＋勇者鬥惡龍Ⅱ換 SEGA MKⅢ（附週邊）＋夢幻之星＋洛基
　(2)賣賽馬
　　/ 價格 300 元
　(3)賣勇者鬥惡龍Ⅰ代
　　/ 價格 200 元

姓　　名：賴安朋　　年　　齡：15
住　　址：高縣仁武鄉仁忠六街 2 號
聯絡電話：(07)3719383
聯絡時間：PM：18：00～21：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)高速飇車（450 元），拳擊王（256 K）（500 元），熱血硬派（128 K）（250 元）。
　(2)棒球（24 K），大相撲（64 K），合購 300，創造者 30＋30 合 1 卡匣一個 550 元。
　(3) 16 位元軟體世界，麻將，飛行坦克，富貴狗，超級運動員。
　　/ 價格 250 元

姓　　名：塗正龍　　年　　齡：24
住　　址：高雄縣林園鄉石化二路 3 號
聯絡電話：(07)6413703 轉 415
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) SEGA MKⅢ 全套
　　/ 價格 1,000 元
　(2)衝破火網，未來戰士，高速賽車，時空戰士。
　　/ 價格 3,000 元
　(3)幻想空間Ⅰ，忍者，青春勇士，HANG ON。
　　/ 價格 1,000 元
註：①全部合購 4,500 元。
　②來電未遇，請留電話或通信連絡。

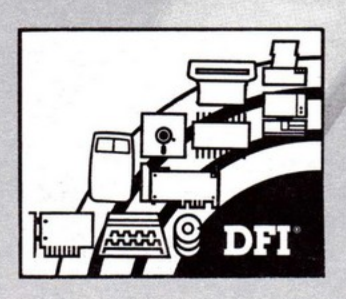
姓　名：黃 盟 焜　年　齡：12
住　址：台北市延吉街 233 巷 12 號 1 樓
聯絡電話：7030975（未遇請留名）
聯絡時間：星期一～五，PM5：30～9：00
交易方式：☑欲購
交易物品：⑴幽靈戰士三代說明書，議價。
⑵精訊第 13、14 期／每本 50 元。

姓　名：陸 建 宏　年　齡：21
住　址：高雄市五福四路 185 號
聯絡電話：(07)5215688
聯絡時間：AM10：00～12：00，PM14：00～18：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴全新SEGA MARKⅢ主機（含雙搖桿，變壓器，RF，外盒）＋SEGA MKⅢ時空戰士 2 M卡匣。
／價格 2,500 元

姓　名：相 秉 南　年　齡：25
住　址：台中縣太平鄉中山路 2 段 100 巷 40 號
聯絡電話：(04)2707400
聯絡時間：隨時（人不在請留話）
交易方式：☑欲購
交易物品：⑴Apple Ⅱ用磁碟機 2 台，含介面卡（附磁片最好）。
／價格 1,500 元
⑵Apple Ⅱ用彩色監視器（單色亦可）價格再議。
⑶Apple Ⅱ 16K、128K RAM卡，Z-80 卡，中文卡，魔音卡。議價。

姓　名：陳 建 成　年　齡：18
住　址：板橋民族路 298 號
聯絡電話：9580501（不在勿提交易）
聯絡時間：週六、日 15：00～21：00或信件亦可
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴Apple：16K卡 100 元，Moniter 200 元（單色），磁碟機界面 100 元，待修Apple主機 48K（ROM故障）300 元。
⑵精訊 1，電視遊樂器雜誌 2、6、7、13 及波前 2，情報雜誌 7。
／價格各 50 元
⑶任天堂卡帶五折：256K，128K，80K，64K。
⑷Apple TEAC磁碟機 700 元，風扇 50 元。

買一送一？
不！
我們提供的是
完整的搭配，
而非零落的組合！



DFI MOUSE配合HALO PAINT & GRAPH
完美組合　僅售1,400元

總經銷 精訊資訊有限公司
台北市重慶北路一段22號6樓
TEL：511-4012/571-3657

一個熟悉的名字

一個閒談的共同話題

一個發表心得的園地

一個奇幻、夢想、趣味的天地

一個找尋「有沒有新的」的代名詞

一個提供第一手電腦軟體資訊的媒介

精訊電腦雜誌

98-04-43-04

⊙存款後由郵局掣給正式收據爲憑，本單不作收據用⊙

帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	0 7 9 7 2 3 4 8	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人		經辦局郵戳
姓名		
住址	（郵遞區號）	
電話		

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

主管：

經辦員：

局號：　　　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	0 7 9 7 2 3 4 8	收款局郵戳
	戶名	精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳	寄款人	
	姓名	
	住址	（郵遞區號）
	電話	

主管：

經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫。

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

(25張)700,000本76. 3. 245×130mm
(60P.模)　(東宜)　保管五年

請注意：

一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。

二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

向我們挑戰！

看完「精訊電腦」本期的引介後，
你瞭解了多少？
贊同或存疑了什麼？
您的回響，
將使精訊電腦——
走在更尖端，
看得更完整，
編輯更充實！

- 來信請寄「精訊電腦編輯部」，並註明真實姓名、電話和住址。
- 本刊擁有摘要與修改來信之權。

精訊電腦雜誌社

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新臺幣一元以上但存款尾數不在此限。

三、本存款誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

精訊電腦　零售每本100元
長期訂閱：半年550元
　　　　　一年1000元

請在需要的項目方格內打鈎：

- 我是□新訂戶　□續訂戶(電腦編號　　　　)，訂閱「精訊電腦」月刊　　年，自　　期起至　　期止，掛號投遞(每期另加郵費15元)□是　□否，總價　　元。
- 新訂戶介紹人：姓名 ________
  會員編號 ________
- 我□是會員(會員證編號　　　　)□非會員，欲購買：
  (請註明產品名稱、編號、購買數量及總價)

(一)中文說明書 ________________

(二)套裝軟體 ________________

(三)磁片裝軟體 ________________

(四)其它 ________________

※此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。

精訊電腦是一小部分

哎呀！少了一塊？！
少了一點東西，總是令人氣餒；
好不容易才拼出來的圖形，卻少了一塊，除了重來，也無可奈何。
當您玩電腦遊戲時
是否也覺得少了一些技巧，以致於險象環生，寸步難行呢？

精訊電腦——國內第一本電腦娛樂軟體雜誌，
除了介紹各國最新的GAME外，也提供解答和操作小秘訣
讓您充分享受電腦遊戲的樂趣！



精訊電腦 永遠填補您需要的那一小部分

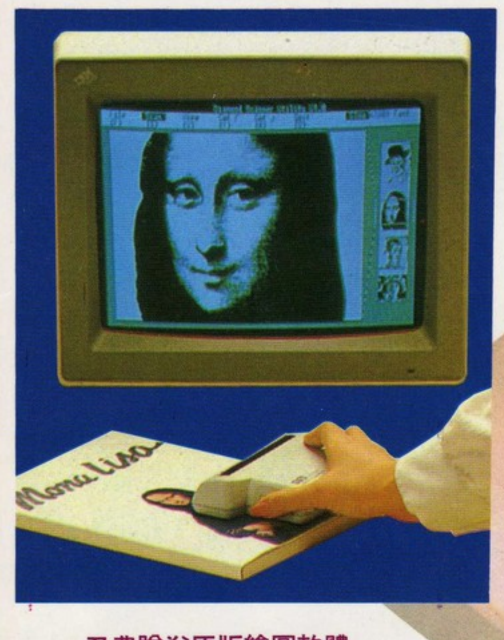
精訊電腦 雜誌社
台北市10206重慶北路一段22號6樓 (02) 511-4012
郵政劃撥：0797234-8 精訊資訊有限公司收

每期定價100元
一年訂費1000元 半年訂費550元

某些極具創造力的人士都使用HS-2000

精訊現贈MOUSE助您更能得心應手

雙機連袂出擊
僅售6,500元



免費贈送原版繪圖軟體
HALO DPE(價值美金195元)

☆左執讀圖機輕緩掃

手握型讀圖機------HS-2000 比以往的讀圖機更輕巧、更便利、更價廉，任何你需要的圖形、照片、文字，只要HS-2000輕掃而過即可內存於檔。各位PC的主人們，可別讓你的寶貝矮人一截喔！

☆右握滑鼠恣意揮

靈巧便捷的輸入工具------滑鼠掌握圖案的點線面，滿足設計者新速、短小輕薄的創作理念；搭配HS-2000 如魚得水，點子更臻成眞！

☆功能大曝光

掃瞄方式：手握式
掃瞄寬度：105mm±4%mm
掃瞄密度：200DPI (8dots/mm)
灰色程度：黑白顯式及16種類比漸層
主機淨重：200g
主機體積：134×91×32mm
排線長度：1.8m

精訊資訊有限公司

台北市10206重慶北路一段22號6樓
TEL：511-4012　571-3657
郵政劃撥：01797234-8精訊資訊帳戶